HAPPY-COMPUTER

Markt&Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

August 8/87

Wizball

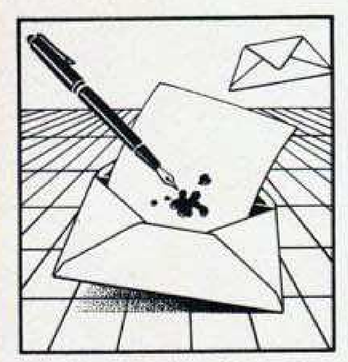
Zwei Baller-Bälle schlagen zu

Infocom

Frisch getestet: The Lurking Horror und Stationfall

Spiele-Tips bei





Leserbriefe

Neues vom Index

Ein Thema ist derzeit wieder einmal in aller Munde, das zu den umstrittensten gehört, die die gesamte Branche zu bieten hat: Die Indizierung von Computerspielen.

Ein Programm, das von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auf den Index gesetzt wird, darf nicht mehr beworben oder an Personen unter 18 Jahren verkauft werden. In der Vergangenheit landeten bevorzugt geschmacklose Killerspiele wie »Beach Head II« auf dem Index. Doch spätestens seit die Simulation »Silent Service« ebenfalls auf der Schwarzen Liste landete, macht sich Empörung breit, was einer der nachfolgenden Leserbriefe dokumentiert.

Es gibt bereits Anträge auf weitere Indizierungen, bei denen mir offengestanden die Haare zu Berge stehen. Nach dem Willen der Bundesprüfstelle sollen demnächst auch »Gunship«, »Biggles« und »Ghosts'n Goblins« ihren Weg auf die Schwarze Liste nehmen. Zumindest bei Ghosts'n Goblins halte ich das für reichlich unsinnig. Bei diesem Action-Spiel wird zwar auch geschossen, aber nicht auf Menschen, sondern auf abstrakte Fantasie-Geschöpfe. Sollte dieses Spiel wirklich ein Opfer der Indizierungswut werden, kann man quasi die Hälfte aller Spiele auf die Schwarze Liste setzen. Jedes Schießspiel, und sei es noch so abstrakt, wird dann zum Index-Kandidaten.

Seltsame Auswüchse könnten sich in Zukunft ergeben: So ziemlich jedes Abenteuerspiel, bei dem man mit dem Befehl »Kill Orc« kaltblütig ein wehrloses Monster umbringen kann, wäre auch fast schon ein Index-Kandidat. Um das Ganze auf die Spitze zu treiben, könnte man beispielsweise auch »Summer Games« indizieren (da wird bei einer Disziplin nämlich auf Tontauben geschossen).

Die Software-Anbieter nehmen die Indizierungs-Anträge nicht mehr ohne weiteres hin. So will beispielsweise Rushware, der deutsche Distributor von Gunship, bis vor den Europäischen Gerichtshof ziehen, um eine Indizierung zu verhindern. Gleichzeitig schlägt man als Alternative zur Schwarzen Liste eine freiwillige Selbstkontrolle nach dem Vorbild von Kino-Filmen vor.

Ich persönlich würde es sehr bedauern, wenn harmlose Spiele wie Ghosts'n Goblins oder anspruchsvolle Simulationen wie Gunship von der Indizierungswelle erfaßt würden. Die Bundesprüfstelle macht durch solche Anträge nicht gerade einen sonderlich kompetenten Eindruck, da gleichzeitig ernsthaft brutale Spiele wie »Cobra« und »LA Swat« zur Zeit ungeschoren bleiben. (hl)

Heinrich

Motivation

Eine Sache, die ich bei den meisten Tests vermisse, ist die Motivation, die man für ein Spiel verspürt. Sie wird leider sehr selten im Test selbst erwähnt, obwohl sie doch sehr wichtig für die Kaufentscheidung ist. Eine weitere Anregung ist der Doppeltest: Ein Vergleich von ähnlichen Programmen wie etwa »Gunship« und »Tomahawk« oder »Uridium« und »W.A.R.«.

(Mike Göbbels, Eschweiler)

Du hast vollkommen recht, die Spielmotivation ist ein sehr wichtiges Kriterium. Bei unserem Wertungssystem wird sie durch die »Happy-Wertung« vertreten. Sie sagt aus, wieviel Spielspaß ein Programm bietet und ob es lange fesseln kann. Die Motivation ist da also eingeschlossen.

Die Idee mit den Doppeltests ist gut, hat aber einen Haken. Wir müßten dann nämlich einige Programme so lange zurückhalten, bis ein passendes Doppeltest-Partnerspiel erscheint. Da ginge einiges an Aktualität verloren. Kleiner Trost für Vergleichstest-Fans: Unsere Kollegen von der 64'er praktizieren bei ihren Spielebesprechungen diese Testform. (hl)



Neues von Star Killer: Unser Leser Oliver Wagner aus Sprockhövel hat eine Vorab-Version des Star Killer-Adventures für den Amiga aufgetrieben. Ein Software-Emulator für den Zumbitsu-Modus ist mit dabei, so daß wir Euch dank Olivers Hilfe hier ein erstes Bildschirmfoto des Kultspiels präsentieren können.

Größenwahn

Als ich kürzlich im Kleinanzeigenteil der neuen Ausgabe von Happy-Computer blätterte, traf mich fast der Schlag: Auf Seite 134 sah ich die erweiterte Liste indizierter Programme der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Was ich bislang als ein notwendiges Übel empfand, scheint sich langsam in den Himmel des seligen Größenwahns zu erheben. Bisher beschränkten sich die Herren der Bundesprüfstelle darauf, mehr oder weniger extrem gewaltverherrlichende Programme zu indizieren. Doch die neuen Titel in der Liste haben mich zum Teil so aufgeregt, daß ich meiner Wut einfach freien Lauf lassen muß.

Warum die U-Boot-Simulation »Silent Service«? Sicher, es ist ein Kriegsspiel, bei dem man möglichst viele Gegner zerstören muß, doch gibt es noch eine ganze Reihe ähnlich kriegerischer Simulationen. Sogar beim renommierten »Flight Simulator II« kann man sich in den 1. Weltkrieg versetzen lassen und gegnerische Flugzeuge abballern.

Bei den bisher indizierten Titeln kann man argumentieren, daß in den Spielen auf Menschen geschossen wird. Okay, das kann man verstehen. Doch warum wurde dann der Uralt-Klassiker »Protector II« ebenso in die Software-Hölle geschickt (und warum erst jetzt, nach beinahe fünf Jahren)? Weil man die Menschen, die man eigentlich vor den bösen Invasoren aus dem All retten soll, auch abschießen kann? Ich bin gespannt, wie lange es noch dauert, bis die ersten Spiele eingezogen (also verboten) werden und welche Hämmer ich noch auf der Indizierungsliste finden werde.

(Ralf Ramge, Dudenhofen)

Müll

Seit einem Jahr beobachte ich die Spiele-Szene aufmerksam. Damals gefiel sie mir bedeutend besser. Programme wie »Hacker«, »LCP« und »Elite« bestimmten das Bild. Und heute: »Ikari Warriors«, »Knight Rider« und »Miami Vice«.

Ich besitze zwar nur einen erweiterten C 16, aber ich finde trotzdem, daß viele C 16-Spiele dem oben genannten Müll überlegen sind.

Der C 16 ist der ideale Spiele-Computer. Das scheint bloß keiner zu merken! Können Sie mir das Gegenteil beweisen?

(Oliver Püst, Schretstaken)

Die Klage über mangelnde Originalität bei Computerspielen ist sicher berechtigt. Ich bekomme auch Schüttelfrost, wenn ich das 398. Schießspiel der Standard-Klasse sehe. Meine Hoffnungen ruhen da auf ST und Amiga, denn auf diesen Computern kann man ganz neue Spiel-Konzepte verwirklichen.

Selbst mit 64 KByte ist der C 16 sicherlich ein ganz guter, aber wohl kaum der ideale Spiele-Computer (zum Beispiel vermisse ich Hardware-Sprites). Ich glaube auch nicht, daß es »den« idealen Spiele-Computer überhaupt gibt; so ziemlich jedes Modell hat seine Vor- und Nachteile. (hl)

SUMMERTIME

ZEIT FÜR SPORTSPIELE

TIEBREAKER

von Stefan Müller

Die neueste Tennis-Simulation bietet Ihnen zum einen hervorragende Spielmöglichkeiten (u.a. Lobs, Schmetterbälle, Netzroller, usw.) Außerdem können Sie im Menü Ihren Namen, Nationalität, Geschlecht und Farbe des Tennisdreß eingeben. Als einmalige Neuheit verwaltet TIEBREAKER die ATP-Weltrangliste, in der Sie sich „hochspielen" können. 1/2 Spieler-Modus ist natürlich selbstverständlich; ein Joystick ist erforderlich.
Für C-64 und C-128
auf Kassette/Diskette



SOCCER

von W.+H. Theis

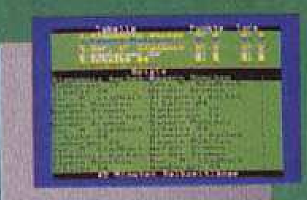
Endlich gibt's auch für Ihren ST ein Fußballspiel. SOCCER bietet Ihnen nicht nur 1/2-Spieler-Modus und variable Spielzeit, sondern einen kompletten Turniermodus für 1-6 Spieler mit automatischer Tabelle. Für ATARI ST (mit Farb- od. Schwarzweiß-Monitor) und demnächst für AMIGA.

NUR 49.95





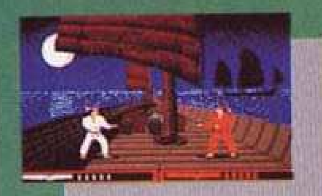




KARATE KING

von Marc Ebner









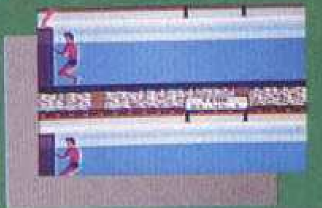
Das Super-Karate für Ihren AMIGA ist endlich da! Hervorragende Hintergrundgrafiken, exzellente Animation + digitalisierte Soundeffekte sorgen für fernöstliche Stimmung.
Für AMIGA (500, 1000, 2000)
KARATE KING gibt es auch für ATARI ST (29.95)
und COMMODORE PLUS/4 (19.95)

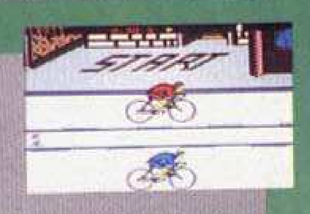
NUR 49.95

SOMMER OLYMPIADE

von Udo Gertz









Die Fortsetzung der sensationellen Winter Olympiade mit acht mindestens genauso guten Disziplinen (u.a. Radfahren, Stabhochsprung, Turmsprung und Wildwasserkanu) und dem gleichen festlichen Rahmen (Eröffnungszeremonie, 1 bis 4 Mitspieler, Wahl der Landesfarben & Hymnen, usw.) - ein MUSS für alle C-16 u. PLUS/4 Besitzer!

NUR 29.95



KINGSOFT

Händleranfragen erwünscht!

Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. KINGSOFT-Spiele erhalten Sie überall, wo es gute Software gibt.

SPITZEN-SOFTWARE

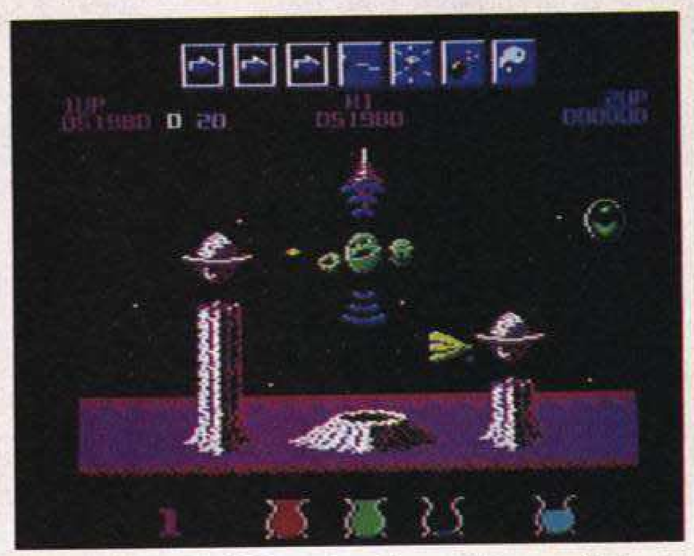


MADE IN GERMANY

F. Schäfer · Schnackebusch4
5106 ROETGEN
☎ 02408-5119 (nicht aufgeben!)
Telefax 02408-5213



Der Wizard mixt die gefangenen Farben zusammen

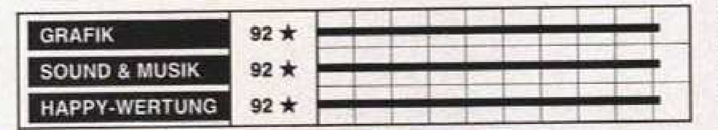


Wizball und Catelite haben schon ein paar Extras ergattert

Wizball

Grafik, Sound und Spielidee vom Feinsten: Wizball ist schlichtweg eine Wucht.

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)



Der Zauberer Wiz und seine Wunder-Katze lebten seit vielen Jahren in Wizworld, einer friedlichen und glücklichen Welt. Doch der böse Zark und seine Schergen haben Wizworld überfallen. Ihr Ziel: die bunte Welt in einen langweiligen, grauen Ort zu verwandeln. Das scheint den bösen Buben auch zu gelingen. Wizworld ist grau und düster geworden und Wiz muß sich beeilen, um seine Heimat zu retten. Er verwandelt sich in eine grüne Kugel, die mit mächtigen Sprüngen hüpfen kann und sich »Wizball« nennt.

Um jeweils einen Teil von Wizworld vom Grauschleier zu befreien, muß unser Held einen Kessel mit einer Farbe füllen. Es gibt jeweils eine Etage von Wizworld, auf der man eine der drei Grundfarben rot, grün und blau sammeln kann. Diese Etagen sind durch Röhren miteinander verbunden.

Wenn der Wizball einen roten Farbtopf füllen soll, muß er nur rote Farbe sammeln. Ist beispielsweise ein Kessel mit lila Farbe gefragt, muß er sowohl rot als auch blau sammeln, da diese beiden Farben lila ergeben, wenn sie gemischt werden.

Fieser Farben-Klau

Doch die Mannen des bösen Zark machen Wizworld unsicher und gefährden das Leben des Wizball, der zum Glück zurückschießen kann. Einige Gegner machen eine seltsame Verwandlung durch, wenn sie von Wizball getroffen werden: aus ihnen wird eine grüne Perle. Diese Perlen sollte Wizball unbedingt sammeln, denn je mehr er erwischt, desto mehr Extras und Zusatzwaffen kann er sich leisten. Je nachdem, wie viele Perlen man gehortet hat, leuchtet ein bestimmtes Icon auf.

Heinrich: »Ein Prachtspiel«

In diesem Monat habe ich eine ganze Reihe von Action-Spielen auf den Tisch bekommen, doch Wizball ist in jeder Hinsicht mit Abstand das Beste. Zunächst einmal je einen Preis für Idee, Spielprinzip und den fantastischen Zwei-Spieler-Modus. Doch auch allein wird man gnadenlos von diesem Top-Programm gefesselt. Die Aufgabe ist einfach sehr reizvoll, nicht allzu leicht und immer wieder motivierend.

Das Prädikat »Spitzenklasse« verdient sich Wizball nicht zuletzt auch wegen Grafik und Sound. Vor allem die Grafik ist schlichtweg eine Wucht. Was hier an Farbspielereien, Sprites, Animation und Scrolling geboten wird, ist fantastisch. Und dabei packen die Programmierer die ganze Pracht noch komplett in den Speicher des C 64. Die Akustik kommt auch nicht zu kurz: verschiedene, gut komponierte Musikstücke gesellen sich zu starken Sound-Effekten.

Wizball gehört meiner Meinung nach jetzt schon zu den besten Spielen, die der Jahrgang 1987 zu bieten hat.

Boris: »Dem Himmel sei Dank«

In den letzten Wochen sah es ein wenig düster aus in der C 64-Szene. Neben der siebzehnten Breakout-Variante und mehr schlechten als rechten Umsetzungen älterer Spielhallenautomaten gab es eigentlich nichts Besonderes mehr. Insgeheim dachte ich mir schon: Sind die Programmierer jetzt am Ende? Sind die Möglichkeiten des C 64 ausgeschöpft? Und dann kam die Rettung in Form von Wizball.

Ich kann Wizball nicht hoch genug loben: Musik und Sound, Grafik und Animation sind vom Allerfeinsten, ohne daß der Spielwitz darunter zu leiden hat (ein Extra-Lob für die High-Score-Musik). Oft genug knallen Programmierer den Speicher mit tollen Effekten voll, vergessen aber ein fesselndes Spiel zu integrieren. Bei Wizball ist dies nicht der Fall, denn hier ergänzen sich Effekte und Spiel zu einem Software-Erlebnis, das man erlebt haben muß.

Wenn das Programm kein Hit wird, verstehe ich die Welt nicht mehr.

Durch schnelles Rütteln am Joystick wählt man ein Icon aus. Zu Beginn sollte man sich Bewegungshilfen beschaffen. Der ständig springende Wizball ist nämlich schwierig zu kontrollieren und nach entsprechender Extra-Wahl kann man ihn ohne jegliche Hüpferei bequem steuern; er kann sogar in der Luft schweben. Sobald ein Wizball ein Leben verliert, verlassen ihn alle mühsam erarbeiteten Extra-Kräfte. Mit dem nächsten Leben muß man also wieder von vorne anfangen. Der Vorrat an Farbe, den man bisher gesammelt hatte, bleibt aber erhalten.

Mit einem bestimmten Icon kann Wizball seine Katze als Hilfe herbeizaubern. Sie wird auch in eine grüne Kugel verwandelt, die Catelite genannt wird und Wizball ständig begleitet. Hält man den Feuerknopf gedrückt, kann man Catelite unabhängig von Wizball bewegen. Bewegt man den Joystick, ohne den Knopf zu drücken, steuert man Wizball und Catelite folgt ihm automatisch.

An die Farben heranzukommen, ist gar nicht einfach. Herumfliegende Farbkugeln müssen zuerst abgeschossen werden, bevor sie als Tropfen auf den Boden fallen. Nur Catelite kann Farbtropfen aufsammeln; Wizball hat diese Fähigkeit nicht. Dieses muntere Spielchen geht so lange, bis der Farbtopf ganz gefüllt ist. Dann folgt eine Bonusrunde, in der man viele Zusatzpunkte verdienen kann. Diese Runde dauert so lange, bis Wizball von einem Angreifer berührt wird. Er verliert dadurch aber nicht eines seiner Leben; die Bonusrunde wird lediglich abgebrochen. Durch pausenloses Ausweichen und Schießen sollte man gerade hier versuchen, sehr weit zu kommen. Nach einer ganzen Reihe von gegnerischen Formationen

kommt nämlich ein Ebenbild von Wizball angeflogen. Gelingt es, diesen Doppelgänger abzuschießen, bekommt unser Held gar ein Extra-Leben spendiert. Extra-Leben kann man gar nicht genug sammeln, denn auf späteren Levels wird das Spiel ganz schön schwierig. Sogar die Farbtropfen fangen dann an, zurückzuschießen!

Schließlich folgt eine Atempause im Labor des Zauberers, der sich vorübergehend vom Wizball in den Wiz zurückverwandelt und die gewonnene Farbe in einen Zaubertrank rührt. Während man zuschaut, wie dieses magische Süppchen gebraut wird, darf man sich ein Geschenk aussuchen: eines von mehreren Extras, das auch dann erhalten bleibt, wenn man ein Leben verliert!

Doch Vorsicht beim Farbensammeln: Mitunter tauchen andersfarbige Schummel-Tropfen auf, deren Berührung angenehme, aber auch lästige Auswirkungen haben können. Eine Tropfenart spendiert Ihnen zum Beispiel ein Extra-Leben, andere machen dafür die Hintergrundgrafik unsichtbar oder lassen den treuen Gefährten Catelite verrückt spielen!

Das Spiel um den Zauberer, der die Farben in eine graue Welt zurückzaubern muß, stammt von zwei prominenten Autoren. Chris Yates und John Hare verfaßten bereits den C 64-Hit »Parallax«. Ihr neues Spiel Wizball überrascht neben technischer Brillanz und einem ungewöhnlichen Spielprinzip durch die raffinierte Steuerung. So kann ein Spieler allein Wizball und Catelite gleichzeitig kontrollieren. Es gibt aber auch einen Modus, in dem ein Spieler Wizball steuert, während der andere gleichzeitig Catelite übernimmt.

Wizball läßt sich nicht so leicht in eine Schublade zwängen. Es erfordert Geschick bei der Steuerung, bietet reichlich Action und verlangt auch etwas Taktik bei der Wahl der Extras. Am Anfang ist man auch ein wenig verwirrt, doch spätestens nach einem halben Stündchen hat man mit dem Spielprinzip keine Probleme mehr. Wizball spielt sich einfach anders als die meisten Programme, die wir Tag für Tag auf den Tisch bekommen und ist ein schöner Beweis dafür, daß die Programmierer ihr Ideen-Pulver noch lange nicht verschossen haben. (hl)









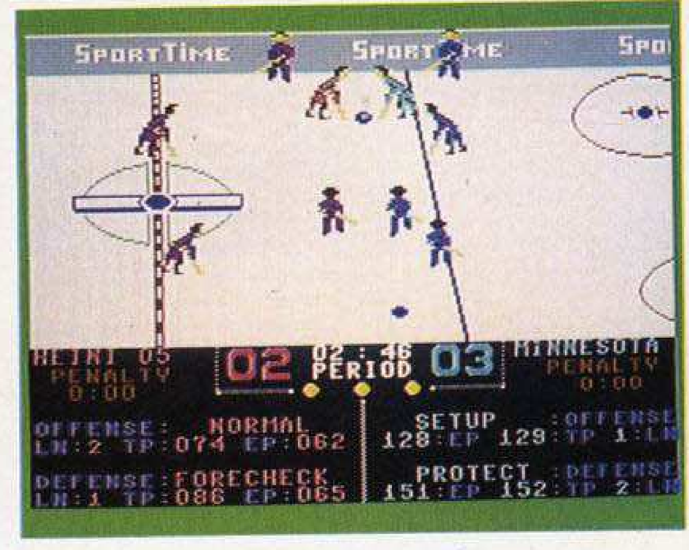
WEST CONFERENCE DIVISION 2 - HEINI 05

LINES OF	DE	TP	FORWARDS L-WING OF DE TP	CENTER OF DE TP	R-WING OF DE TP
1			HURLEY	SCHARFI	LUCAS
056	045	101	22 16 38	09 03 12	25 26 51
2			WISHOFF	SCHAFF	NICHOLS
055	038	093	14 14 28	14 02 16	27 22 49
3			HILL	FERRANDO	FFINCH
022	034	056	02 15 17	07 13 20	13 06 19

LINES OF	DE	TP	DEFENSEMEN L-DEFENSE OF DE TP	R-DEFENSE OF DE TP
1			NEAYLON	PERLA
019	048	067	16 31 47	03 17 20
2			ROBINSON	WENTZING
028	020	048	14 04 18	14 16 30
3			LOCKE	GOSSER
019	036	055	03 23 26	16 13 29

CHANGE COLOURS RETURN VIEW OTHER TEAMS

Wählen Sie die richtige Mannschaftsaufstellung ...



... um gegen die Computer-Teams zu bestehen

Superstar Ice Hockey

Eine Eishockey-Simulation mit allem, was dazugehört — Strafbank inklusive.

Eine Sportart ist von den Programmierern seit Jahren sträflich vernachlässigt worden, obwohl sie sich für rasante Computerspiele geradezu anbietet: Eishockey. Das harte Spiel um die rauhen Burschen wurde jetzt von einem amerikanischen Team für C 64, MS-DOS-PCs und Apple II konvertiert. »Superstar Ice Hockey« ist erfreulicherweise besonders vielseitig ausgefallen. Es macht Sie zum Boß einer Eishockey-Mannschaft, die in der nordamerikanischen Profi-Liga spielt. Außer Geschick müssen Sie auch Strategie beim Spielerkauf beweisen und die Taktik während des Spiels bestimmen.

Der Weg zur Meisterschaft ist lang: Es gibt vier Liga-Gruppen mit je fünf Mannschaften. Nach den Gruppenspielen (jeder gegen jeden) kommen die ersten beiden jeder Gruppe in die sogenannte Play-Off-Runde. Die letzten acht Mannschaften spielen dann im K.O.-System gegeneinander: Wer verliert, scheidet aus und wer gewinnt, erreicht die nächste Runde. So kann man das Endspiel erreichen und sich hier durch einen Sieg die Meisterschaft holen.

Bevor es aufs Eis geht, können Sie Ihr Team verbessern. Durch das Einsetzen von »Trading Points« darf man neue Spieler einkaufen, einen Spielertausch mit einem anderen Team versuchen oder die ganze Mannschaft ins Trainingslager schicken. Jeder einzelne Spieler Ihres Kaders hat bestimmte Stärken im Angriff- und Abwehr-Bereich. Während des Spiels macht sich das zum Beispiel dadurch bemerkbar, wie schnell ein Spieler übers Eis zischen kann oder wie genau seine Schüsse sind. Sogar das Alter der Spieler wird berücksichtigt.

Über insgesamt neun Spielzeiten lang merkt sich das Programm Ihre Leistungen. Nach jeder Partie wird der aktuelle Stand auf Diskette gespeichert. Sie bekommen vom Programm Wertungen für jede einzelne Saison und auch eine Gesamtbeurteilung.

Auf dem Eis geht es hoch her. Es wird immer nur ein Ausschnitt der Spielfläche gezeigt, der dahin gescrollt wird, wo der Puck gerade liegt. Jede Mannschaft hat fünf Feldspieler und einen Torwart. Sie können entweder den Mittelstürmer oder den Torwart Ihrer Mannschaft steuern — wenn Sie wollen sogar beide gleichzeitig. Mit dem Mittelstürmer können Sie beliebig übers Feld fegen und so selber entscheiden, ob Sie lieber hinten in der Abwehr aushelfen oder im Angriff Impulse geben wollen. Im Gegensatz zu vielen anderen Sportspielen wechselt die Steuerung nicht, wenn ein anderer Spieler Ihrer Mannschaft den Puck erhält. Sie kontrollieren immer den selben Spieler und sind so auf gutes Zusammenspiel mit den computergesteuerten Team-Kollegen angewiesen.

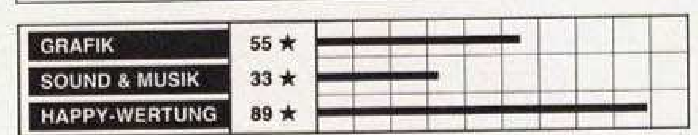
Vom Paß bis zum Heber beherrschen die Bildschirm-Spieler ein anständiges Schuß-Repertoire. Der Puck prallt auch realistisch an der Bande ab. Kernige Bodychecks dürfen nicht fehlen: Wenn Sie den Puck nicht gerade selber führen, können Sie einem Gegenspieler einen liebevollen Hieb versetzen. Nach einem Treffer fällt der Attackierte auf die Nase und kann eine Weile lang nicht ins Geschehen eingreifen. Bei jedem Check gehen Sie aber das Risiko ein, daß der Schiedsrichter das wüste Treiben nicht länger mitansieht und abpfeift. Das ertappte Rauhbein muß dann auf der Strafbank Platz nehmen.

Vom Abseits bis zum Bully werden auch ansonsten alle wichtigen Eishockey-Regeln berücksichtigt. Superstar Ice Hockey kann man deshalb ruhigen Gewissens als Simulation bezeichnen. Dazu kommt, daß man bei jeder Spielunterbrechung die taktische Marschroute für sein Team bestimmen darf. So kann man den computergesteuerten Mitspielern Anweisungen geben, forsch auf Angriff zu spielen oder sich hinten reinzustellen, um einen Vorsprung über die Zeit zu retten. Sie können diese taktischen Entscheidungen selber treffen oder sich diese Arbeit vom Computer abnehmen lassen.

Es gibt noch eine ganze Reihe weiterer spielerischer Details, die in den beiden vorzüglichen, englischsprachigen Handbüchern erläutert werden. Und wer abseits des Liga-Stresses mal gemütlich eine Trainingspartie spielen will, darf dies gerne tun. Hier kann man auch gegen einen menschlichen Partner antreten oder gar zu zweit gegen den Computer spielen. Bei letzterer Variante steuert der erste Spieler den Torwart und der zweite den Mittelstürmer.

(hl)

C 64 (MS-DOS, Apple II)
70 bis 90 Mark (Diskette)



Heinrich: »Genau richtig«

Endlich gibt es eine sehr gute Eishockey-Simulation. Turbulent wird es, wenn zwei Spieler gleichzeitig versuchen, das Computer-Team zu bezwingen. Da man auch gegen 19 Computer-Teams in spannenden Liga-Partien und Play-Offs antritt, wird das Programm auch für Solo-Spieler nicht so schnell langweilig.

Wer gute Mannschaftssportspiele schätzt, für den ist Superstar Ice Hockey ein Muß.

Anatol: »Eiskalt!«

Viele Sportspiele kranken daran, daß sie einfach zu unrealistisch sind. Andere wiederum sind schon wieder so realistisch, daß Sie dadurch fast unspielbar werden. Superstar Ice Hockey hingegen ist eine erfreuliche Mischung aus Simulation und Action. Die gegnerischen Mannschaften spielen so gut, daß Sie schon all Ihr Joystick-Können (und ein paar Fouls obendrein) einsetzen müssen.



So schwer ist keine Trickfilmfigur zu fangen — jetzt endlich wurde sie geschnappt!
ROAD RUNNER
Der Spielhallen-Tophit, der die Schnelligkeit und Spannung dieses klassischen Comic-Duells wieder aufleben läßt!
Jung oder alt, jeder freut sich über die Tricks, mit denen der verschlagene Road Runner den armen Wile E. Coyote an der Nase herumführt und total aus dem Konzept bringt. Er schafft es doch, oder?…
Hier ist Eure Chance, es wirklich herauszufinden! Übernehmt Road Runner's Rolle in diesem Comic-Spiel und treibt die Jagd und den Geschwindigkeitsrausch bis zur absoluten Perfektion! Schießt durch die Canyons und entlang den Highways, immer der Vogelfutter-Spur nach, die vor Euch liegt. (Ist das die erste Falle?) Ihr müßt den heranbrausenden Trucks ausweichen und dürft dabei aber nicht die gefährlichen Minen und die federsträubenden Ölspuren aus den Augen verlieren. Welche feigen Pläne hat der dürre Wile E. Coyote noch ausgeheckt, der in seinen hinterlistigen Verstecken auf den Moment wartet, sich endlich seine heißersehnte Leibspeise »Road Runner mit Pommes frites« schmecken zu lassen?
Wir sind sicher, Ihr werdet all diesen schmutzigen Tricks und Fallen entkommen, mit Leichtigkeit, Grazie und einem arroganten »Beep, Beep«. Auf jeden Fall braucht Ihr Nerven aus Stahl, die Reflexe einer Wildkatze und die Schnelligkeit des flinksten Vogels auf zwei Beinen, sonst ist es aus und vorbei mit »Beep, Beep«!
CBM 64/128 ATARI ST SPECTRUM 48K AMSTRAD
ATARI GAMES
© 1986 Warner Bros. and Atari Games Corporation. All rights reserved. *Trademark of Warner Bros. used by Atari Games Corporation under license.
SCREEN SHOTS FROM ARCADE VERSION.
U.S. GOLD All American Software
U.S. Gold Computerspiele GmbH, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: micro-händler
Distribution in Österreich: Karasoft
BEEP BEEP!!
ACME
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

The Lurking Horror

Hoppla, hier spukt's! Infocom entführt Sie zu einer kleinen Horrornacht in den Untergrund einer Universität.

Die berühmtesten Text-Abenteuerspiele haben wir seit Jahren Infocom zu verdanken, einem amerikanischen Softwarehaus, das mittlerweile einen Kult-Status genießt. In ihren Spielen wird man quasi zur Hauptfigur in einem Roman und kann den Handlungsablauf beeinflussen. Sei es in Krimi-Klassikern wie »Suspect«, magischen Abenteuern wie »Spellbreaker« oder Science-fiction-Geschichten wie »Planetfall«. Lediglich die Fans von gruseligen Horror-Storys sind ein wenig zu kurz gekommen. Das bislang einzige gespenstische Infocom-Adventure namens »Moonmist« handelt »nur« von altmodischen Geistern und nimmt sich dabei nicht allzu ernst. Ein richtiger Nervenkitzler, der selbst harte Stephen-King-Fans in Angst und Schrekken versetzen kann, fehlte bislang.

Doch jetzt wird es ernst, liebe Abenteuer-Freunde. »The Lurking Horror« (der lauernde Horror) ist da, ein Grusel-Abenteuer mit so ziemlich allen modernen Schreckensgestalten, die man sich so wünschen kann. Das Schauerstück wurde von Routinier Dave Lebling inszeniert, der zu den Gründern von Infocom gehört.

Die Story ist (wieder einmal) vom Feinsten. Sie sind Student an der G.U.E.-Tech-Universität und haben eine lange Nacht vor sich. Bis morgen müssen Sie nämlich eine zwanzigseitige Arbeit vorlegen, von der bislang lediglich die Überschrift fertig ist. Also kehren Sie am Abend in das Uni-Gebäude zurück, um die Arbeit zu schreiben. Doch diese Nacht bringt so manche Überraschung. Da wäre zum Beispiel der Schneesturm, der mittlerweile aufgekommen ist und ein Verlassen des Gebäudes nahezu unmöglich macht.

```
 Infinite Corridor                              Score: 5       Moves: 63

>look into container
The plastic container contains floor wax.

The maintenance man stares with maniacal intensity at your throat.

>hit man with axe
The fire axe chops into his chest, where it sticks. Ed Ames would be proud.
The force of the blow staggers him a bit. He looks down at the axe with a
certain perplexity, then pulls it free, the wound making a sickening sucking
sound.

The maintenance man stares with maniacal intensity at your throat.

>pour wax
It pours out and spreads like ants at a picnic. The floor is now covered from
wall to wall with slippery floor wax. The maintenance man, attempting to get
closer to you, enters the waxed part of the floor. He begins to slip and
slide, barely able to maintain his balance, much less advance.

The maintenance man continues slipping, falling, standing, and so on. He
reminds you of a badly made windup toy.

>
 Inside Dome                                    Score: 30      Moves: 301
>examine tree
It's a small peach tree planted in a very large tub of earth. It appears
healthy, although as it is wintertime, the tree has no leaves.

The shape drops out of view.

>dig earth
(with the knife)
You root around in the dirt for a while, when you encounter something hard.
Further exploration reveals it to be a dried, chewed looking human hand.

You hear, on the ladder outside, hard claws painfully climbing towards the
dome entrance.

>examine hand
The hand is very old. It's dry and very light, mummified in fact. There are
stains, scars, and dried blood on it. There is a tattoo on the back of it. The
hand appears to have been severed by the application of very sharp teeth,
perhaps an animal's.

The creature enters the dome, screaming viciously at you, its claws reaching
out to grasp and rend.
```

Zwei schöne Grusel-Szenen aus »The Lurking Horror«

Beim fahlen Neonlicht ist die (fast) menschenleere Universität ein etwas beklemmender Ort. In einem Anfall von Abenteuerlust durchstreifen Sie den alten Keller, in dem sich anscheinend seit Jahren niemand mehr aufgehalten hat. Doch damit nicht genug: Es gibt Zugänge zu noch tiefer gelegenen Gängen und Räumen... wollen Sie sich das wirklich ansehen?

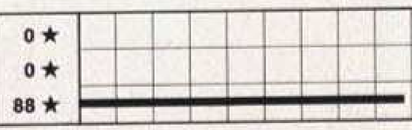
Das Grauen lauert nicht nur im modrigen Keller, sondern auch in einem langen Gang. Ein Mann sitzt in einer Maschine, mit der er den Fußboden wachst. Das wäre nicht weiter unheimlich, aber schließlich ist es drei Uhr morgens und der Mann starrt Sie unheimlich an — fast wie ein Zombie. Merkwürdig, daß der Kerl nie mit den Augen blinzelt. Und dann ist da noch der Gang mit den ebenso zutraulichen wie bissigen Ratten. Oder der Altar, an dem sich eine Luke befindet, die einen Tunnel verdeckt. Merkwürdig, daß die Luke ganz ausgebeult ist. Sieht fast so aus, als hätte irgend etwas versucht, sie von unten aufzustoßen.

Zum Gruseln gibt es jedenfalls eine ganze Menge und an logischen Rätseln mangelt es bei diesem Spiel auch nicht. Zumindest zu Beginn sind sie recht einfach und man stolpert förmlich über die Lösungen, wenn man sich überall gut umsieht und ein wenig nachdenkt. Obwohl es gegen Ende schwieriger wird, ist The Lurking Horror eines der Infocom-Adventures, die nicht nur von Experten bewältigt werden können — solide englische Sprachkenntnisse und das Wörterbuch vorausgesetzt.

Neue Wege wird Infocom ab diesem Spiel bei der Packung gehen. Sie sieht von außen zwar so aus wie bei den älteren Programmen, doch sind Anleitung und Packungsbeilagen diesmal in einem Schuber untergebracht. Darunter befinden sich eine Studenten-Ausweiskarte, eine Broschüre über die Universität und eine kleine Überraschung. Was das genau ist, wollen wir nicht verraten. Es hat schon seinen guten Grund, daß diese dritte Beilage auch nicht außen auf der Packung erwähnt wird. Wer sich das Spiel kauft wird jedenfalls durch diesen dritten Gegenstand in eine passende Horror-Stimmung versetzt. (hl)

MS-DOS (Atari XL/XE/ST, Amiga, Apple II, C 64, Macintosh, Schneider CPC)
79 bis 89 Mark (Diskette)

GRAFIK	0 ★
SOUND & MUSIK	0 ★
HAPPY-WERTUNG	88 ★



Heinrich: »Solide Leistung«
Endlich mal ein ordentliches Horror-Adventure von Infocom! Schlaflose Nächte hat es mir allerdings nicht bereitet. Denn obwohl Dave Lebling mit den schönsten Schauerfiguren aufwartet (mein Liebling ist der Zombie-Raumpfleger), ist die Atmosphäre nicht optimal (wenn auch sehr gut). Meiner Meinung nach passen Universitäts- und Computer-Flair nicht ganz zu dem Gruselkram.

Alles in allem ist The Lurking Horror ein Adventure der Oberklasse, wie man es von Infocom nicht anders gewohnt ist. Die meisten Rätsel und Probleme lassen sich in diesem Horror-Mix auf verblüffend logische Art und Weise lösen. Wer ein wenig Fantasie hat, wird nach wenigen Stunden schon recht weit kommen.

The Lurking Horror fehlt letztendlich die ganz große Klasse, ist aber unterm Strich ein empfehlenswertes Spiel mit ebenso guten wie anspruchsvollen englischen Texten. Ein heißer Tip vor allem für Grusel-Fans, die sich auch mal amüsieren wollen. Alte Infocom-Liebhaber werden sich das Programm ohnehin schleunigst besorgen.

Boris: »Nicht zu fassen«
Infocom ist im Augenblick ja ganz schön produktiv. Kaum hat man sich bei »Bureaucracy« eingespielt, kommt schon wieder was Neues. Daß die Qualität darunter nicht leidet, beweist The Lurking Horror sehr deutlich. Natürlich kann man von einem Textadventure keine Schockeffekte wie von einem Gruselfilm erwarten. Mir lief jedoch während des Spiels oft genug ein kalter Schauer über den Rücken. The Lurking Horror ist in meinen Augen nicht allzu schwer, angenehm gruselig und oft auch befreiend witzig.

Anatol: »Grusel garantiert«
The Lurking Horror ist ein richtig schön unheimliches Adventure. Die Atmosphäre kommt in den Texten sehr gut rüber. David Lebling steht sprachlich einem guten Schriftsteller um nichts nach; er versteht es, dem Spieler eine richtige Gänsehaut zu verpassen. Ein kleiner Tip für ein besonders stimmungsvolles Spiel: Laden Sie The Lurking Horror nur spät nachts, mit einer Kerze als einzigen Beleuchtung und einem kleinen Bruder, der sich von Zeit zu Zeit von hinten anschleicht und Sie so richtig erschreckt.

Stationfall

»Planetfall allein ist es schon wert, sich einen Computer zu kaufen«, schrieb die amerikanische Zeitung »Memphis Magazine«. Ob auch der Nachfolger »Stationfall« diese Erwartungen erfüllen kann?

Sie haben es geschafft: Die ganze galaktische Raumflotte ist stolz auf Sie. Nachdem Sie in »Planetfall« als Fähnrich siebter Klasse den Planeten Residia vor dem drohenden Untergang gerettet haben, sind Sie zum Leutnant erster Klasse befördert worden. Sie sind jung, dynamisch und erfolgreich, aber Sie haben sich gründlich verrechnet.

```
 Robot Pool                                        Score: 0        Moves: 4659
perforating extension reads "Helen."
   You can't see the robot in the third bin very well, because he's crouched
in the corner. He's a short robot, and he seems to be playing marbles.

>look at slot
Totally ordinary looking slot.
   The third robot looks up from his marbles, jumps to his feet, and starts
waving wildly. It's Floyd, your robotic companion from Resida! (Footnote 3)
You've seen him only occasionally since he opted for assignment in the Stellar
Patrol those five long years ago.

>insert form in slot
AWhich form do you mean, the Class Three Spacecraft Activation Form HB-56-V,
the Robot Use Authorization Form JZ-59-G, or the Assignment Completion Form
QX-17-T70

>robot
The form is swallowed up, followed by a long pause for triple-redundancy
processing. You hear a recorded voice. "Authorization approved. Type the bin
number of the desired robot."
   Floyd jumps up and down saying, "Oh boy oh boy oh boy pick Floyd pick Floyd
pick Floyd!"

>
```

Ein erstes Wiedersehen mit Floyd ...

```
 Spacetruck                                        Score: 0        Moves: 4760
   Floyd notices a mouse scurrying by and tries to hide behind you.

>enter
Spacetruck
   This is a twelve-meter rig, the largest Class Three spacecraft made, with
seats for a pilot and copilot. Below the viewport is a space band radio, a red
button for activating the emergency beacon, plus a slot and keypad for
controlling the autopilot. The hatch is open and the rear of the truck is
empty of cargo.
   You can see a survival kit here.
   Floyd follows you.

>close hatch
Okay, the spacetruck hatch is now closed.

>sit down
You are now in the pilot seat. Floyd clambers into the copilot seat, his feet
dangling a few centimeters short of the floor. "Let Floyd launch the
spacetruck? Please? Floyd has not crashed a truck in over two weeks!"

>floyd, launch the truck
"Floyd changed his mind. Controls too scary-looking."

>insert form in slot
```

... dem linkischsten Robot der Galaxis

Statt aufregender Abenteuer erwarten Sie der wenig herausfordernde galaktische Papierkram und öde Büroarbeit. Es sieht so aus, als ob Sie nach Ihren Abenteuern direkt ins Nirwana befördert worden sind.

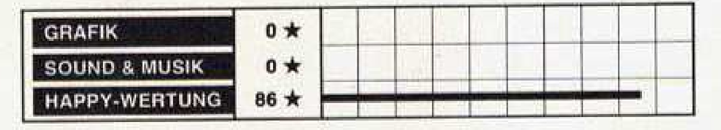
Soeben haben Sie den Auftrag erhalten, auf der nahegelegenen Raumstation Gamma Delta Gamma ein Formular für einen Formularantrag zur Abholung eines Formularordners abzuholen. Alles klar? Als Sie auf der Station ankommen, bemerken Sie jedoch Dinge, die Ihnen nicht so ganz geheuer vorkommen. Beispielsweise ist die gesamte Besatzung der Raumstation verschwunden und viele Dinge auf der Station verhalten sich nicht so, wie sie sollten ...

So beginnt ein neues Science-Fiction Abenteuer von Infocom. »Stationfall« ist, wie bei Infocom so üblich, ein reines Textadventure. Es ist die Fortsetzung von Planetfall und wimmelt nur so von Anspielungen auf »Planetfall« und »Hitchhikers Guide to the Galaxy«. Sie können Stationfall aber auch ohne Vorkenntnisse spielen, es verliert dadurch kaum an Witz.

Die Rätsel von Stationfall sind nicht so schwer zu lösen wie die des Hitchhiker's Guide. Sie sind eher komplex als schwierig, bergen aber doch einige Kopfnüsse.

Überschlagen hat sich Infocom diesmal mit den Beilagen: Drei Formulare, ein aufnähbares Abzeichen der Stellar Patrol (bald der Jackenschmuck jedes fanatischen Stationfall-Spielers) und Blaupausen liegen der Packung bei. Die Blaupausen sind detaillierte Pläne der Raumstation, was dem Spieler das Kartographieren erspart. Sie können sich also sofort auf das Lösen der Puzzles verlegen. Ohne diese Beilagen kommt man bei Stationfall nicht weit.

MS-DOS (Atari XL/XE/ST, Amiga, Apple II, C 64, Macintosh, Schneider CPC)
79 bis 89 Mark (Diskette)



Anatol: »Floyd für Fortgeschrittene«

Wer schon Planetfall mochte, kommt an Stationfall nicht vorbei. Es hat eine sehr dichte Atmosphäre, knifflige Probleme, einen nach wie vor kaum übertroffenen Parser und bietet dem Spieler viele Stunden Spielspaß. Hier kann man sogar behaupten, daß der Nachfolger den Vorgänger noch übertrifft. Was mich dann völlig für Stationfall eingenommen hat, waren die Fußnoten. Jedem Hitchhikerspieler sind diese bissigen Kommentare noch gut bekannt. In Stationfall wird in jeder Fußnote noch auf eine weitere verwiesen.

Besonders schön sind auch diesmal wieder die Packungsbeigaben, mit denen der Käufer belohnt wird und ohne die man das Spiel nicht lösen kann. Wer ein Liebhaber von beißendem Witz ist, wird von Stationfall begeistert sein.

Boris: »Albern, aber gut«

Nach Testberichten zu Leather Goddesses, Hitchhikers Guide, Bureaucracy und Hollywood Hijinx habe ich langsam Probleme, mir immer neue Superlative für die witzigen Infocom-Adventures auszudenken. Also sage ich mal ganz objektiv: Stationfall ist ein weiterer Schritt nach vorne für Infocom, denn die Handlung ist erfrischend neu und nicht einfach ein Aufguß des alten Planetfall, wie man vielleicht vermuten könnte. Sogar die ernstesten Szenen werden durch Floyd, den Roboter mit dem Gemüt eines sechsjährigen Kindes, zum reinsten Science-fiction-Slapstick. Ein Beispiel: Wenn man einen Spielstand speichern möchte, meldet sich Floyd freudestrahlend zu Wort: »Are we gonna try something dangerous now?«. Gesamturteil: höchst empfehlenswert.

Der Parser ist, wie von Infocom gewohnt, vom Feinsten. Er läßt kaum Wünsche offen, bis auf eine Ausnahme: Warum kann man »examine« nicht, wie schon bei einigen anderen Infocom-Titeln, mit »x« abkürzen? Dies ist aber auch schon wieder der einzige Mangel, den man beim Parser feststellen kann. Es gibt ganz selten Eingaben, die wie bei vielen anderen Adventures mit einem lapidaren »I can't understand you« abgetan werden.

Der Autor von Stationfall ist Steve Meretzky, der schon viele Adventure-Freaks mit Werken wie »Hitchhikers Guide to the Galaxy«, »Sorcerer« und »Leather Goddesses of Phobos« zur Verzweiflung gebracht hat. Steve hat mit Stationfall einen Geschwindigkeits-Rekord bei Infocom aufgestellt. Nachdem er Leather Goddesses of Phobos veröffentlicht hatte, brauchte er nur fünf Monate für Stationfall.

Der größte Geniestreich bei Stationfall ist Floyd, der wohl liebenswerteste Roboter der ganzen Galaxis. Das einzig Problematische an ihm ist, daß er sich derart linkisch und unbeholfen verhält, daß er eigentlich zu nichts zu gebrauchen ist. Floyd tauchte schon in Planetfall auf, um dem Spieler auf seine nette, etwas unbeholfene Art das Leben schwer zu machen. In Stationfall geht der Spuk sogar noch weiter: Floyd trifft den Roboter Plato, einen neuen Freund. Plato ist ein Bücherwurm und verwaltet die Bibliothek der Station. Außerdem gibt es noch Roboter, deren Aufgabe es ist, Löcher in der Außenhaut der Station zu reparieren. Unglücklicherweise halten die Roboter Sie für eine solche Wand, was relativ katastrophale Folgen für Sie haben kann.

Was bei diesem Aufeinandertreffen der schusseligsten Roboter der Galaxis herauskommt, sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen. (al)

Road Runner

GRAFIK	77 ★
SOUND & MUSIK	71 ★
HAPPY-WERTUNG	68 ★

Atari ST (C 64, Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette)



Ein beliebter Zeichentrick-Held hat jetzt über die Spielhallen seinen Weg zu den Heimcomputern gefunden. Die Rede ist vom »Road Runner«, der ständig auf der Flucht vor einem hungrigen Koyoten ist. Im Spiel steuern Sie den Road Runner und der Computer übernimmt die Rolle des Koyoten. Es gibt fünf völlig unterschiedliche Spielstufen. Hat man sie geschafft, geht es wieder von vorne los, aber es kommen neue Spielelemente dazu. Wenn man zu Beginn des Spiels in eine mit »Short Cut« bezeichnete Höhle geht, kann man sofort ab dem Level weitermachen, den man im Spiel zuvor erreicht hatte. Ein netter Service, durch den man bald sehr weit kommt.

Auf seiner Flucht vor dem Koyoten muß unser Road Runner unterwegs Vogelfutterhaufen mitnehmen. Versäumt er fünf Haufen, verliert er ein Leben. Dasselbe passiert natürlich, wenn er vom Koyoten erwischt wird. Außerdem muß Road Runner aufpassen, daß er nicht von einem Auto überrollt wird, in eine Schlucht fällt oder auf eine Mine tappt. Das Spiel wimmelt nur so von solchen Gemeinheiten. Am meisten Spaß macht es, den Koyoten durch geschicktes Manövrieren in eine solche Falle zu locken, was außerdem ordentlich Bonus-Punkte bringt.

Spielerisch ist Road Runner ein unkompliziertes Ausweich- und Geschicklichkeits-Spiel, das sehr von seinen witzigen Charakteren lebt. Die getestete ST-Version kommt durchaus an den Spielautomaten heran: Die Grafik ist quasi identisch und der Sound wurde direkt vom Automaten digitalisiert. (hl)

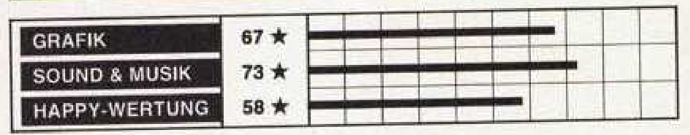
Heinrich: »Spaßig«
Grafik und Sound, die beim Road Runner-Automaten viel zum Spielwitz beitragen, sind bei der ST-Version gut gelungen. Während des Spiels hat man oft Grund zu lachen — vor allem dann, wenn der Koyote zum Opfer wird. Spielerisch bietet das Programm aber nichts Neues. So spaßig Road Runner auch ist; auf Dauer kann die Motivation gehörig abflauen. Vor allem dann, wenn man alle Levels kennt.

Anatol: »Beep Beep!«
Road Runner ist nicht leicht zu spielen. Die Steuerung ist knifflig, der Streß ist groß und schon bald hat man einen Krampf in der Hand. Trotzdem macht mir Road Runner Spaß. Es ist eine humorvolle und grafisch gute Umsetzung des Automaten. Schade ist nur, daß ein Modus für zwei Spieler (Road Runner gegen Koyote) nicht realisiert werden konnte. Da hätte es sicher ein paar heiße Gefechte gegeben.

Jupiter Probe



Atari ST
69 Mark (Diskette)



Das Programmier-Team, das ST-Besitzern schon solche Hits wie »Karate Kid II« und »Goldrunner« bescherte, hat wieder zugeschlagen. Mit »Jupiter Probe« legen die Jungs ihr neuestes Werk vor, das allerdings nicht zu den spieltechnischen Revolutionen zählt. Vielmehr handelt es sich hier um ein gemütlich scrollendes Schießspiel im »Xevious«-Stil.

Mit Maus oder Joystick steuern Sie das unvermeidliche Raumschiff, das ebenso unvermeidlichen Angreifern begegnet. Nicht minder unvermeidlich ist die Tatsache, daß Sie sich per Feuerknopf mit Lasersalven zur Wehr setzen können. Von diesen »normalen« Schüssen abgesehen, stehen Ihnen noch Bomben zur Verfügung, die alle Gegner wegputzen, die gerade auf dem Bildschirm zu sehen sind. Der Bombenvorrat kann durch das Aufsammeln von Nachschub wieder ergänzt werden.

Wenn man ein Leben verliert, muß man zu Beginn des aktuellen Levels wieder von vorne anfangen. So wundert es wenig, daß es bei Jupiter Probe in erster Linie darauf ankommt, die Angriffsmuster der gegnerischen Formation auswendig zu lernen.

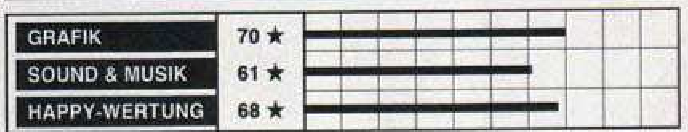
Warum sich scheinbar sämtliche ST-Programmierer momentan auf solche Schießspiele der Einfach-Klasse stürzen, kann wohl keiner so recht erklären. Das Spektakulärste an Jupiter Probe ist jedenfalls noch die sehr gute Begleitmusik, die von Sound-Profi Rob Hubbard stammt, der schon bei Goldrunner für die Musik sorgte. (hl)

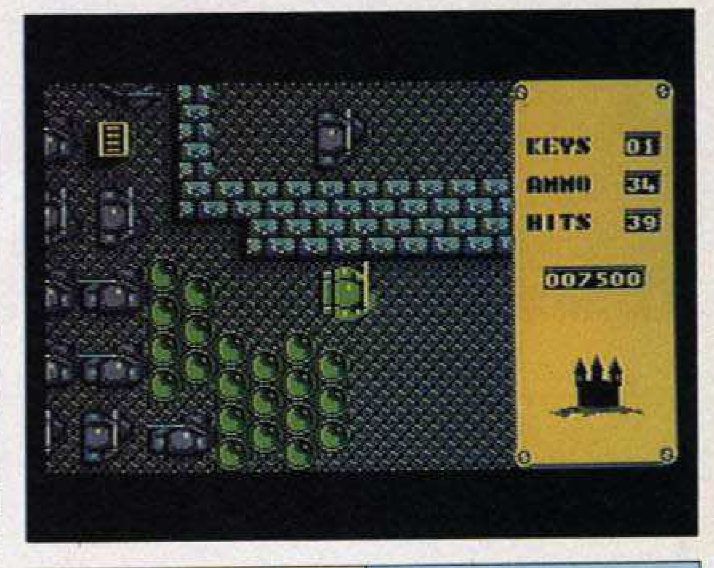
Heinrich: »Enttäuschend«
Nach Goldrunner hätte ich mir wirklich mehr von den Programmierern erwartet als ein derart durchschnittliches Ballerspiel. Jupiter Probe hat mit Sicherheit einen gewissen Unterhaltungswert und ist technisch ganz ordentlich, aber spielerisch leider nur Dutzendware. Selbst ein Action-Fan wie ich kann sich da nicht begeistern. Fazit: Ein mittelmäßiges Spiel jenseits von Gut und Böse.

Boris: »Warum nur, warum?«
Das x-te Spiel zum Thema »Raumschiff fliegt über Landschaft und schießt« muß leider von den Programmierern kommen, die sich mit Goldrunner einen so guten Namen gemacht haben. Dabei ist Jupiter Probe eines der langweiligsten Spiele dieser Art. Die Grafik ist zwar gut gezeichnet und die Musik schön komponiert, aber Spielwitz und Abwechslung gehen gegen Null.

Into the Eagle's Nest

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 45 Mark (Diskette)





Wenn ein Programm sich so gut verkauft wie »Gauntlet«, dann dauert es nicht lange, bis die Nachahmer da sind. »Into the Eagle's Nest« ist offensichtlich von diesem Vorbild inspiriert. Auch hier steuert man eine Spielfigur, mit der man gegen Bösewichter kämpft und Schätze sammelt. Neben einigen spielerischen Unterschieden weicht aber auch die Hintergrundgeschichte stark von Gauntlet ab. Das Eagle's Nest (»Nest des Adlers«) ist nämlich eine Bastion der Nazis im 2. Weltkrieg. Die Spielfigur, die Sie steuern, ist ein englischer Soldat. Drei seiner Kameraden wurden gefangengenommen, nachdem sie Sprengladungen im Schloß installiert hatten. Je nach Schwierigkeitsgrad müssen Sie einen, zwei oder alle drei Kollegen befreien, die Sprengladungen scharf machen und rechtzeitig entkommen. Die unappetitliche Nazi-Handlung ist eigentlich völlig überflüssig.

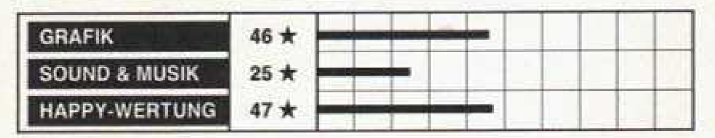
Es kann nur ein Spieler antreten und alle Spielfiguren sind wesentlich größer als bei Gauntlet. Das Spielgefühl ist deswegen anders und die Missionen sind auch schwieriger als beim Vorbild. Zusatzmunition muß man sich in Depots klauen, und der Tod droht, nachdem man 50 Schuß eingefangen hat. Aber es liegen auch Erste-Hilfe-Kästen herum, die wieder für Heilung sorgen. Auf Dauer kommt man nicht darum herum, sich bestimmte Routen innerhalb des Schlosses zu merken oder Karten zu zeichnen. Action für Gedächtniskünstler, bei der man die Hintergrundstory lieber schleunigst vergißt. (hl)

Heinrich: »Gar nicht mal so übel«
Die Story läßt Schlimmes vermuten, doch spielerisch kann sich Into the Eagle's Nest durchaus sehen lassen. Die spärlichen, aber sehr guten Sound-Effekte sind ebenso ungewöhnlich wie die Grafik, bei der man alles von oben sieht. Eine Weile lang kann das Spiel gut unterhalten, aber es ist gewiß kein Programm, von dem man in einem Jahr noch groß reden wird.

Anatol: »Nicht mein Fall«
Into the Eagle's Nest kann mich nicht sonderlich begeistern. Grafik und Sound sind zwar recht gut gelungen, und das Spiel kann einen auch sicherlich einige Zeit an den Bildschirm fesseln, doch es erinnert mich trotz der ungewöhnlichen Vogel-Perspektive sehr an Gauntlet.
Insgesamt kein schlechtes Spiel, auch wenn mich die ziemlich ausgelaugte Idee nicht recht begeistern kann.

Kinetik

Schneider CPC (C 64, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)



Die physikalischen Gesetze der Bewegung sind überall im Universum gleich. Wenn jemand diese Gesetze verändert und manipuliert, breitet sich Chaos im Universum aus.

Auf dem Planeten »Kinetik« hat sich jemand gedacht: »Jedes Gesetz kann man übertreten, auch die Naturgesetze; man darf sich halt bloß nicht erwischen lassen«. Prompt spielt die Gravitation verrückt und es ist beinahe unmöglich, sich normal zu bewegen. Doch da tritt der Kinemator auf den Plan, der die Physik wieder herstellen kann, wenn er dazu ein dreibuchstabiges »Wort des Friedens« erhält. Ihre Aufgabe ist es, in den 43 Zonen des Planeten Kinetik nach diesen drei Buchstaben zu suchen und diese dem Kinemator zu überbringen.

Von Zone zu Zone ändern sich die Gravitations- und Magnet-Felder, was die Joysticksteuerung Ihres Hydro-Crafts wesentlich erschwert. Außerdem führen Kollisionen mit den Gegenständen und Lebewesen von Kinetik zum Energieverlust. Geht die Energie aus, ist Ihre Mission leider zu Ende. Sie können aber stets neue Energie tanken, indem Sie unter Wasser tauchen.

Die Aufgabe wäre unlösbar, wenn es nicht einige Extra-Teile gäbe, mit denen Sie Ihr Hydro-Craft besser ausrüsten könnten. Allerdings dürfen Sie nur drei Gegenstände mit sich führen, so daß Sie niemals alle Vorteile gleichzeitig ausnützen können.

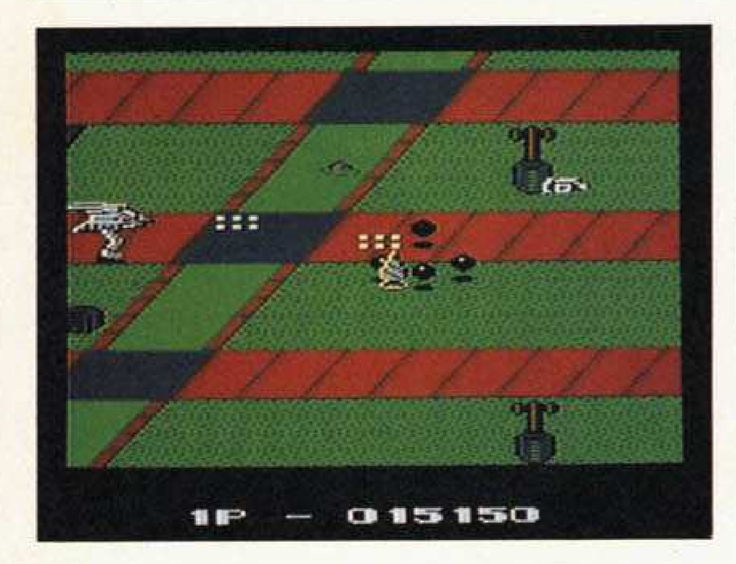
Kinetik wurde übrigens von einem Berliner Programmierer für Schneider und Spectrum entwickelt und von Engländern auf den C 64 umgesetzt. (bs)



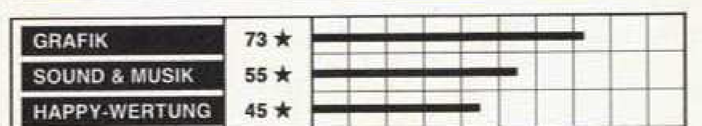
Boris: »Geschicktes Spiel«
Dieses Geschicklichkeits-Spiel gefällt mir, denn es ist abwechslungsreich, fordert auch den Intellekt und ist schwer genug, um mich mehrere Stunden vor den Monitor zu fesseln. Am meisten hat es mir Spaß gemacht, in den einzelnen Räumen mit Gravitation und Magnetismus zurecht zu kommen. Trotz recht einfarbiger Grafik und simplen Sound-Effekten ist Kinetik überdurchschnittlich gut.

Heinrich: »Ohne mich«
Von der netten Idee mit der unterschiedlichen Gravitation abgesehen, halte ich Kinetik für ein ausgesprochen fades Programm. Der Spielablauf ist bemerkenswert langweilig, die Grafik spartanisch und Sound kaum vorhanden. Zudem ist Frustration »dank« der schwierigen Steuerung vorprogrammiert. Ein dünnes Spiel, bei dem sich die Motivation sehr in Grenzen hält. Tut mir leid, aber ohne mich.

Mag Max



C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)



Die Mechanoids, eine grausige Rasse aus der Galaxis von links unten, haben zum großen Schlag gegen die Erde ausgeholt. Die Flotten dieses unfreundlichen Volks fliegen Angriff um Angriff gegen die Heimat der Menschheit. Ein gewaltiger Kampfroboter namens »Mag Max« soll die Rettung bringen. Seine einzelnen Teile werden an verschiedenen Orten der Erde gebaut. Die Zentraleinheit von Mag Max ist schon fast fertig, als die Erbauer des Roboters einem Mechanoids-Angriff zum Opfer fallen. Der unfertige Mag Max bekommt einen Kurzschluß ab und macht sich selbständig. Er kann sich bewegen und schießen, doch die Angreifer sind ihm auf den Fersen. Mag Max weiß, daß es verschiedene Teile auf der Erde gibt, die er aufsammeln und benutzen kann. Findet er diese Waffen, gewinnt er an Kampfkraft, um den Invasoren Saures zu geben.

Klarer Fall, lieber Spieler: Sie haben das Vergnügen, in die Rolle des unvollständigen Roboters zu schlüpfen. Ähnlich wie bei »Terra Cresta« oder »Nemesis« ist auch Mag Max ein Ballerspiel, bei dem man durch das Sammeln von Extrawaffen stärker wird.

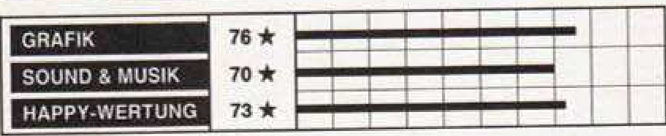
Der Bildschirm wird horizontal gescrollt und aus allen Ecken und Enden schwirren Angreifer an. Es lauern auch Basen, die ebenfalls mit Schüssen auf Mag Max nicht geizen. Ein Extra pickt man durch Berühren auf. Außerdem gibt es Transportfelder, die den Roboter in die gefährlicheren, unterirdischen Gefilde befördern. (hl)

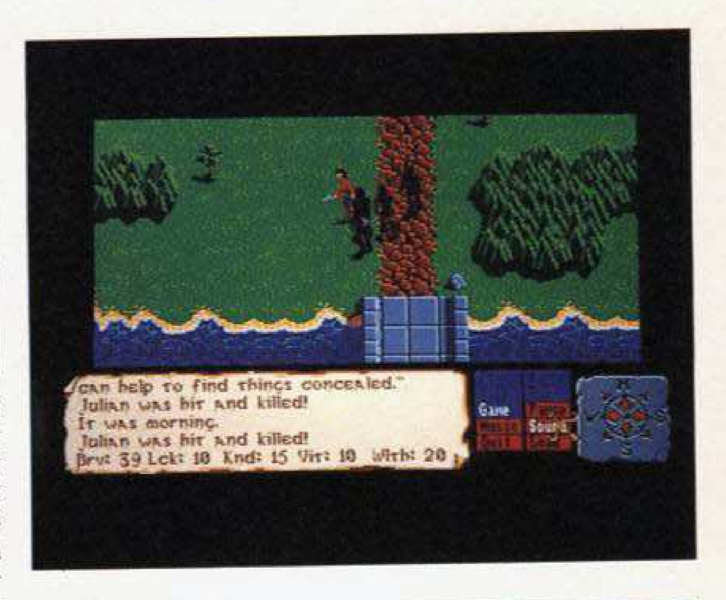
Heinrich: »Zu schwierig«
Mag Max ist bestimmt nicht das schlechteste Spiel auf dieser Welt, bietet aber leider nichts Neues. Schießen, Ausweichen und Extras sammeln kann man heute bei x anderen Spielen. Angenehm fällt die recht gute Grafik der C 64-Version auf, negativ der hohe Schwierigkeitsgrad. Meine Meinung: Empfehlenswert für Sammler von Ballerspielen, aber wahrlich kein sonderlich gutes Programm.

Boris: »Gar nicht gut«
Abgesehen von der müden, abgedroschenen Handlung und dem dünnen Sound haben mir einige Bugs (Fehler im Programm) den Spaß an Mag Max gründlich vermiest. Beispielsweise verschwinden ab und zu die Gegner-Sprites, nicht aber deren Schüsse. So etwas dürfte wirklich nicht passieren. Da sind schnell die fünf Leben weg. Derart frustriert kann ich leicht auf Mag Max verzichten.

The Faery Tale Adventure

Amiga
119 Mark (Diskette)





Es gibt ihn mal wieder, den schurkigen Zauberer von der finsteren Sorte, der nichts als schlimme Sachen im Sinn hat. Er streckt seine Klauen nach einer friedlichen Fantasy-Welt aus, die Sie natürlich retten müssen. Hier gibt es drei Brüder, deren Vater beim Kampf gegen besagten Zauberburschen das Leben lassen mußte. Alle drei Spielfiguren stürzen sich aber nicht gleichzeitig ins Abenteuer. Zunächst zieht der kampferprobte Julian los. Kommt er ums Leben, versucht sein Bruder Phillip, eine gewiefte Spielernatur, sein Glück. Stirbt auch Phillip, muß das Nesthäckchen Kevin ranhalten.

Spielerisch läßt sich »The Faery Tale Adventure« mit Rollenspielen wie »Ultima II« vergleichen. Sie steuern mit Maus oder Joystick den Helden über eine Landschaft, erforschen die Gegend, kämpfen gegen Angreifer und sammeln wichtige Gegenstände. Bei diesem neuen Amiga-Programm geschieht dies aber nicht mit abstrakter Grafik, man ist vielmehr mitten im Geschehen. Greift beispielsweise eine Horde Skelette an, muß man auch Geschicklichkeit beweisen, um die Gegner zu besiegen.

Das Spielfeld ist etwa 17000 Bildschirme groß und wird im Lauf des Spiels zart gescrollt. Es gibt also jede Menge zu erforschen und die Spielstände können auch gespeichert werden. Dieses Rollenspiel ist nicht sonderlich kompliziert, aber dank Grafik und Benutzerführung recht ungewöhnlich. Rollenspiel-Profis könnten sich an dem nicht allzu tiefgründigen Spielprinzip stören. (hl)

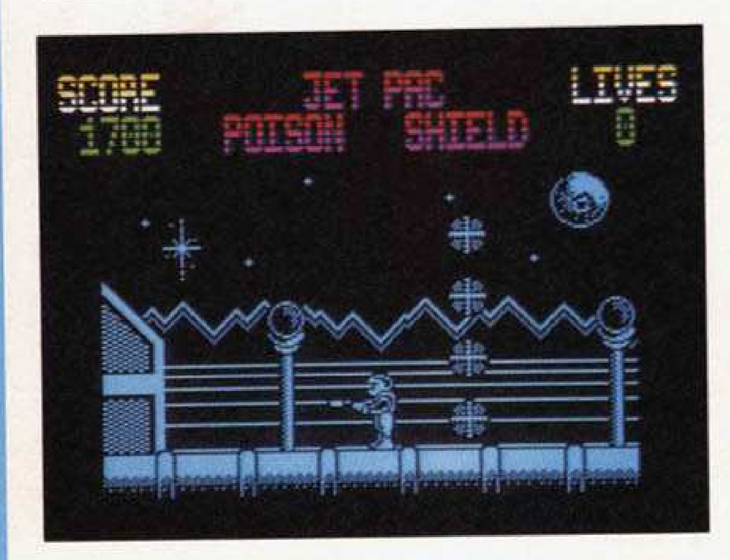
Heinrich: »Hübsch gemacht«
In spielerischer Hinsicht ist das Programm allenfalls gehobenes Mittelmaß, aber sehr schön gemacht. Grafik, Benutzerführung, Musik und digitalisierte Sounds sorgen für Atmosphäre. Amiga-Besitzern, die sich mal an einem hübsch gemachten und nicht zu schwierigen Rollenspiel versuchen wollen, kann ich das Programm durchaus empfehlen. Es nutzt den Computer ganz gut aus.

Gregor: »Sehr effektvoll«
Die meisten Amiga-Spiele haben einen Hang zur Effekthascherei. Auch Faery Tale strotzt vor Einfällen und grafischen Leckerbissen. Besonders der Vorspann zu Beginn des Spiels ist sehenswert. Doch leider haben es die Programmierer nicht geschafft, genauso viel Einfälle in das Spiel zu investieren. Es wird zu wenig Abwechslung geboten, um mich nächtelang am Computer zu fesseln.

Gunrunner

Spectrum
32 Mark (Kassette)





Mal ganz ehrlich: Die Hintergrundstory von »Gunrunner« ist dermaßen an den Haaren herbeigezogen, daß wir sie uns wirklich schenken können. In diesem Action-Spiel der Marke »Einer allein gegen den Rest der Welt« verkörpern Sie den Titelheld, einen Astronauten, der eine scheinbar einfache Aufgabe hat. In jedem der zehn Level muß er lediglich vom linken Rand der Planetenoberfläche zum rechten gelangen. Das ist nicht nur deshalb tückisch, weil die scrollenden Strecken recht lang sind und mit Abgründen und Sackgassen gespickt. Nein, es gibt auch noch den besten Feind des Computerspielers zu beschießen: das außerirdische Verteidigungssystem.

Recht abstrakte Mini-Raumschiffe greifen in Formationen von beiden Seiten an. Die Angriffsmuster sind zufallsgesteuert und fallen immer unterschiedlich aus. Das hat den Vorteil, daß man keine Angriffsmuster auswendig lernen muß. Andererseits ist es deshalb mitunter Glückssache, ob man ungeschoren bleibt oder nicht.

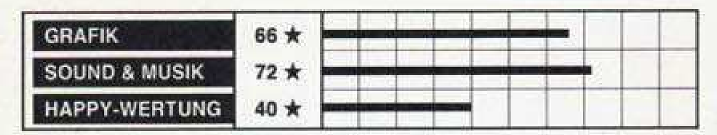
Für den Gunrunner liegen auch einige feine Sachen in der Landschaft herum, die er aufsammeln und einsetzen kann. Neben einer besseren Laserkanone (drei Schuß gleichzeitig statt einem) gibt es Poison (eine Art Smart Bomb, die sämtliche Gegner atomisiert, die gerade sichtbar sind), einen Schutzschild und einen Jet Pac. Mit letzterem kann man eine bestimmte Zeitlang auch fliegen; ansonsten muß sich der Gunrunner mit laufen, ducken, springen und natürlich schießen begnügen. (hl)

Heinrich: »Kann sich sehen lassen«
Gunrunner ist ein nicht allzu kompliziertes, gradliniges Action-Spiel, das in technischer Hinsicht zudem einiges aus dem Spectrum herausholt. Obwohl es recht schwer ist und man mit etwas Pech leicht alle drei Leben verlieren kann, kehrt man gerne wieder zu diesem Spiel zurück. Kein außergewöhnliches Programm, aber ein motivierendes und ansprechendes Ballerspiel.

Henrik: »Verdammt schwer«
Gunrunner gehört zu den besseren Spectrum-Spielen, was die Grafik betrifft und spielt sich auch gut. Doch nach den ersten Durchgängen kommt der Frust. Die feindlichen Objekte flitzen mitunter so schnell über den Schirm, daß man keine Chance zur Gegenwehr hat. Da haben die Programmierer nicht aufgepaßt. Schnell sind alle Spielerleben verbraucht. Trotzdem ist die Motivation nicht ohne.

Eagles

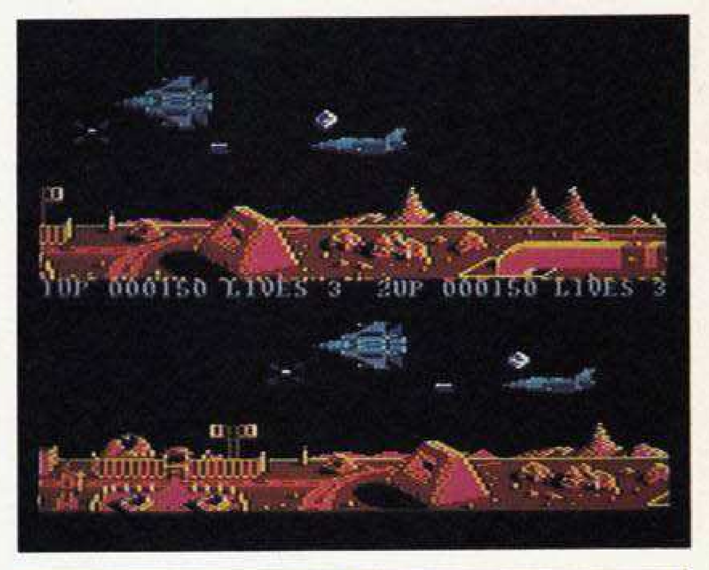
C 64
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)



Nein, nicht schon wieder! Ein neues Weltraum-Schießspiel! Die in Dänemark programmierte Neuerscheinung »Eagles« ist die ich weiß nicht wievielte Variation des Themas »Horizontal scrollendes Ballerspiel«. Ähnlich wie bei »Defender«, »Dropzone« & Co. steuern Sie Ihr Raumschiff (in diesem Fall ist es eine Art Super-Düsenjäger) über eine Planetenlandschaft. Der Bildschirm ist in zwei Hälften gesplittet, was ähnlich wie bei »Pitstop II« heiße Simultanspiele erlaubt. Zwei Spieler können im Team antreten (gemeinsames Punkte-Konto und Leben-Vorrat) oder gegeneinander spielen (jeder schießt für sein eigenes Punktekonto und hat seine eigenen Bildschirmleben).

Die urplötzlich erscheinenden feindlichen Mini-Raumschiffe sollte man natürlich abschießen. Die Berührung mit diesen Gegnern ist nicht immer tödlich, aber man sollte sich auch vor ihren Schüssen hüten. Außerdem schwirren Nachrichten-Droiden herum, die man aufsammeln und über einem Rohr wieder absetzen sollte. Zum einen bringt das Punkte, zum anderen bekommt man eine Zusatzwaffe, wenn fünf Droiden abgeliefert wurden: den sogenannten Vernichter. Dieser entpuppt sich als eine Art Smart Bomb, die alle gerade sichtbaren Gegner auf einmal zerstört.

Es gibt insgesamt 24 Level, zwischen denen je eine Bonusrunde liegt, bei denen man sich im Zwei-Spieler-Modus auch mal gegenseitig abschießen darf. (hl)



Heinrich: »Spielwitz, wo bist du?«

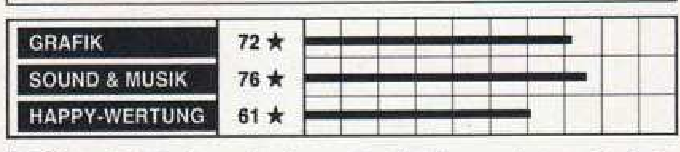
Für mich ist Eagles eine ziemliche Enttäuschung. Auf den ersten Blick macht das Programm dank Zwei-Spieler-Modus und schicker Grafik einen guten Eindruck, doch schon nach einigen Spielen kommt das große Gähnen auf. Eagles ist ein einfallsloses, »Defender«-inspiriertes Ballerspiel ohne nennenswerte Höhepunkte und vom Spielwitz verlassen.

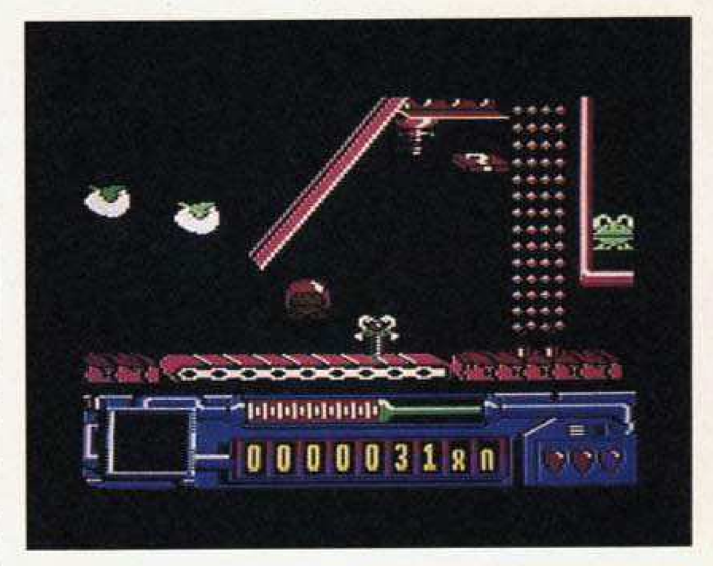
Boris: »Kalter Kaffee«

Eagles soll ein packendes, simultanes Actionspiel sein. Das simultane Element ist durch die unterschiedlichen Spielmodi gut verwirklicht worden. Scrolling und Soundeffekte sind vom feinsten, aber der Spielwitz ist trotz Zwei-Spieler-Modus sehr gering. Es gibt kaum Abwechslung zwischen den Levels und oft genug kommt man nur mit Glück, aber nicht mit Geschicklichkeit, weiter.

Thing bounces back

C 64 (Schneider CPC, Spectrum, MSX)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)





Die Stahlfeder mit dem klangvollen Namen »Thing« ist wieder da und hat diesmal große Probleme. Der Computer des schrecklichen Goblins muß gestoppt werden, der ständig »böses Spielzeug« produziert. Das Ding macht sich, heroisch wie Stahlfedern eben so sind, auf den Weg, um dem Goblin und seinem Computer das Handwerk zu legen. Dazu muß Thing elf Level durchsuchen und bestimmte Gegenstände sammeln. Natürlich hat der Goblin nicht geschlafen und üble Schergen zusammengerottet, die Thing bei jeder Berührung lebenswichtiges Öl abziehen.

In jedem Level gibt es Extra-Plattformen, die mit einem Fragezeichen versehen sind. Wenn Thing sie anspringt, verwandeln sie sich entweder in einen Punkte-Bonus (angenehm), in ein Schutzschild oder eine Waffe (noch angenehmer) oder ein Gewicht, das Anstalten macht, Thing zu zertrümmern (weniger angenehm).

»Thing bounces back« ist der Nachfolger zu dem Spiele-Klassiker »Thing on a Spring«. Die Abenteuer der ölbedürftigen Feder begeisterte damals viele C 64-Besitzer. Der Nachfolger bietet mehr Szenarien als der Vorgänger und ist auch für andere Computer erhältlich. Die einzelnen Versionen unterscheiden sich spielerisch kaum voneinander. Technisch gibt es freilich Unterschiede; das Scrolling ist beim C 64 wesentlich besser als beim Schneider CPC. Die Titelmusik ist ein Re-Mix der Musik des Vorgängers, und ein paar ulkige Soundeffekte bekommt man auch zu hören. (al)

Anatol: »Nichts Neues«

Das ganze Spiel sieht auf den ersten Blick recht originell aus, aber spätestens beim dritten Mal wird's langweilig. Grafik und Musik geben zwar keinen Anlaß zum Meckern, aber das Spielprinzip kann mich leider nicht mehr sonderlich motivieren.

Schade — vor einigen Jahren wäre Thing bounces back ein Knüller gewesen; heute geht es leider in einer Reihe von fast identischen Spielen unter.

Heinrich: »Sehr witzig, aber...«

In das neue Spiel mit Thing kann man sich leicht verlieben. Die niedliche Grafik sowie Musik und Sound sind vor allem beim C 64 gut gelungen. Nach der ersten halben Stunde kam bei mir aber Langeweile auf. Thing bounces back ist also »nur« ein hübsch gemachtes Programm, bei dem viele witzige Effekte ihr bestes tun, um ein wenig aufregendes Spiel zu kaschieren.

Happy-Brettspiel

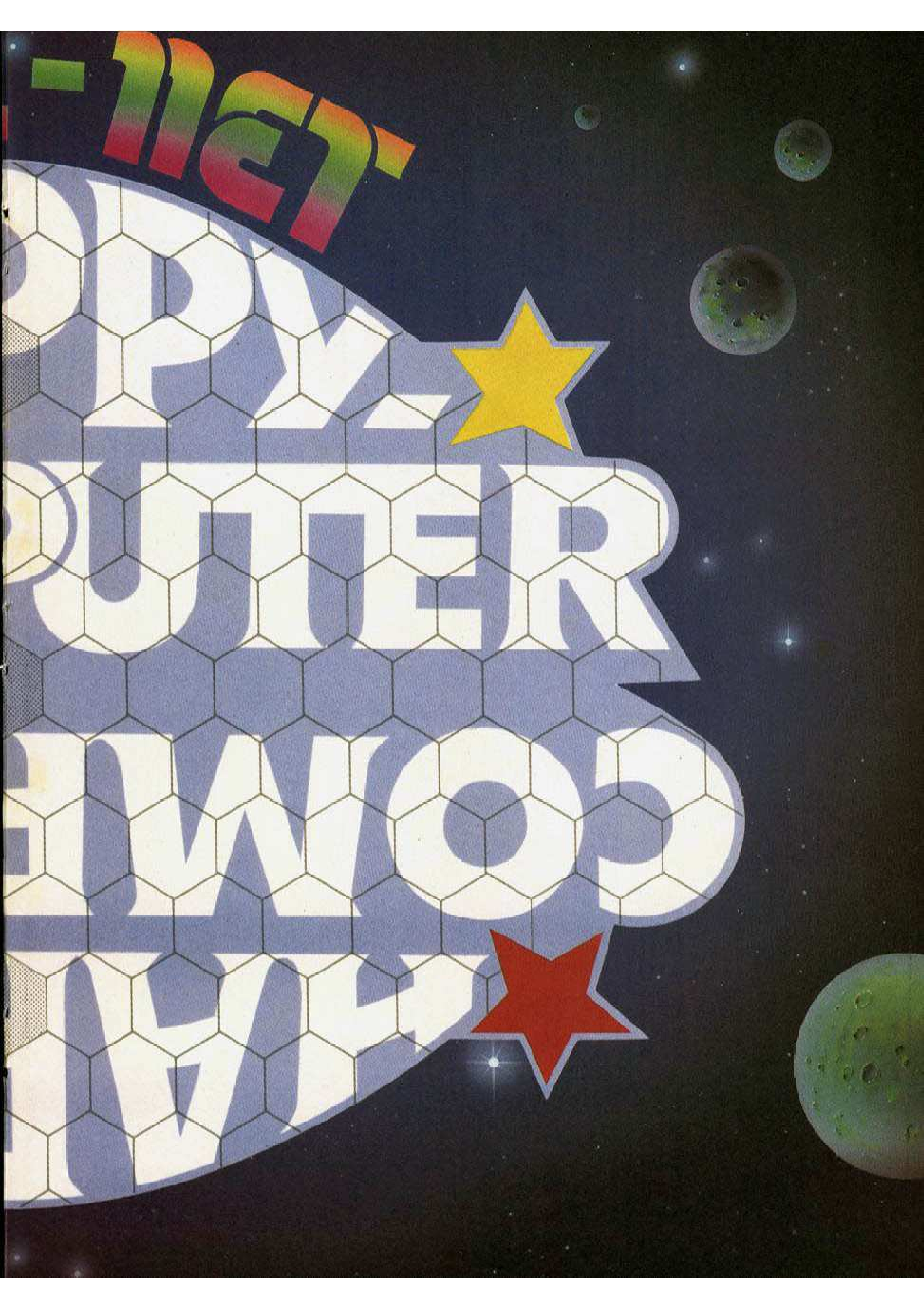
Der Urlaub naht. Doch was spielen am Strand und auf dem Campingplatz, wenn der Computer zu Hause bleiben muß? »StarNet«, das Happy-Computer-Brettspiel um die Herrschaft über die Galaxis! Gewinnen Sie wertvolle Preise für die besten Umsetzungen auf dem Computer.



Erst in den letzten Jahrhunderten ist es dem galaktischen Rat gelungen, auch die abgelegensten Planetensysteme zu befrieden. Mit dem Friedensvertrag von Beteigeuze (3735 neuer Zeitrechnung) waren Kriegsschiffe aller Art in der Galaxie verboten. Doch die Sternensysteme Ambum, Bambum, Cambum und Dabum (alle bewohnt vom Volk der U'Bum) waren sich auch nach Vertragsunterzeichnung über eines einig: Daß sie sich nie einig werden würden. Denn obwohl der Grund ihres Krieges in den Tiefen der Geschichte verlorengegangen war: Schließlich geht es ums Prinzip. Um keine hohen Geldstrafen zu riskieren (die Krieger der U'Bum'schen Dynastie sind nämlich aufgrund der hohen Rüstungsausgaben der letzten Jahrhunderte chronisch pleite), verlegten sie ihre interstellaren Querelen aus dem Weltraum auf das Spielfeld. Erst vor kurzem traf Tszrtj'dnd Tlklw, ein zeitreisender Redakteur des bekannten Nachschlagewerks »Hitchhikers Guide through the Galaxy«, auf diesen abgelegenen Winkel. Er war von dem Spiel derart begeistert, daß er es sofort seiner Redaktion mitbringen wollte. Leider geriet der Redakteur bei der Abreise mit seinem Stellarjet in einen Anti-Anti-Wirbel in der Nähe von Alpha Centauri. Durch den dadurch entstandenen Zeitknoten fiel er im Jahr 1987 (alter Zeitrechnung) einem verdutzten Happy-Redakteur auf den Schreibtisch.

Um die Reparatur seines Raumschiffs finanzieren zu können (bei seinem Absturz war das Unwahrscheinlichkeitstriebwerk wahrscheinlich geworden) bot Tszrtj'dnd uns an, für uns zu arbeiten. Den ersten Vorschlag,

Lösen Sie die Mittelseiten vorsichtig heraus und kleben Sie den Spielplan zum Schutz auf stabilen Karton



RUSH WARE

Online with the trend.

SOFTW



Simu-lations-Spiel

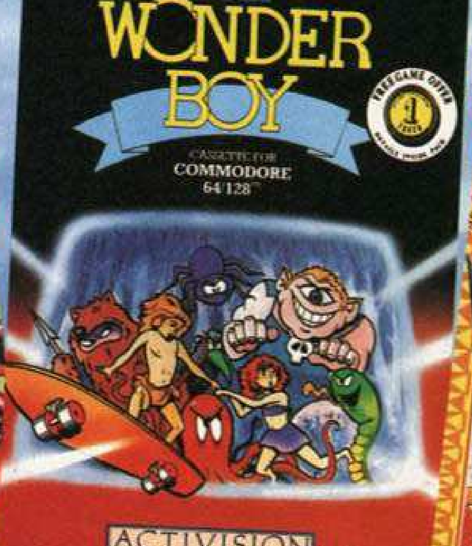
CPC Kass./Disk.
C64 Kass./Disk.
Spectrum · Atari ST
Atari Kass./Disk.

COMMODORE 64·128

The MARIO BROS are HERE

Arcade Spiel

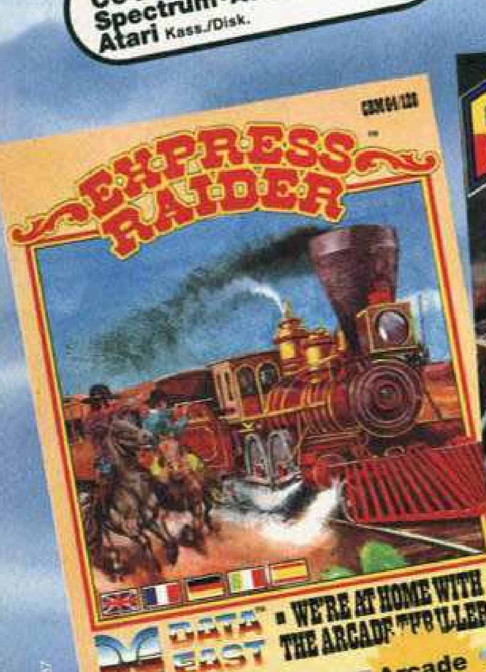
C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum



C64 Kass./Disk.
Schneider Kass./Disk.

Arcade Spiel

C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum



Arcade Action Spiel

C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum

SEGA

ENDURO RACER

BEST COIN-OP CONVERSION

ACTIVISION

Simu-lations-Spiel

C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.

GAUNTLET

MERLIN
THOR
THYRA
QUESTOR
CBM 64/128

Arcade Action Spiel

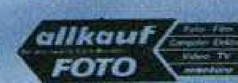
C64 Kass./Disk. · IBM
MSX · Atari Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum

C64
CPC
Spectrum

Lückau & Waack 1987

RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:











Horten



WARE
Aktuell
MODORE 64 · 128K
Arcade
Spiel
THING BOUNCES BACK
CBM 64/128
C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk. · MSX
Arcade
Spiel
COMMODORE 64 · 128
WIZBALL
ocean
C64 Kass./Disk.
Schneider Kass./Disk. · Spectrum
Arcade
Action
Spiel
Arcade
Action
Spiel
Prove you are par for the course with...
LEADER BOARD
Executive Edition
ACCESS
C64 Kass./Disk.
Simu-
lations-
Spiel
TIP
des
Monats
Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH.
VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.
massa
RATIO
RINGFOTO
WERTKAUF*





Erstes Beispiel

Zweites Beispiel

unsere gesammelten Kaffeetassen zu spülen, lehnte er aber rundweg ab. Dann machte er den Vorschlag, sein geheimnisvolles Brettspiel gegen den (unwahrscheinlich unfähigen) Boborola 680-Prozessor einzutauschen, der seit Monaten in unserer Redaktion herumlag.

Tszrtj'dnd Tlklw wollte mit ihm das Triebwerk seines Stellarjets wieder dejustieren. Was ihm schließlich mit unwahrscheinlichem Lärm auch gelang. Zum Glück ließ er uns vor seinem Abflug auch die Spielregeln zurück. Die Planetenbevölkerung von Bambum hatte für das Spiel bereits ein Computerprogramm entwickelt, ein hungriger Redakteur hatte das herumliegende Listing allerdings zum Einwickeln seines Frühstücksbrotes verwendet, so daß wir nun bei der Rekonstruktion des Programms auf die Kreativität der Happy-Leser angewiesen sind.

(Tszrtj'dnd Tlklw/al/jg)

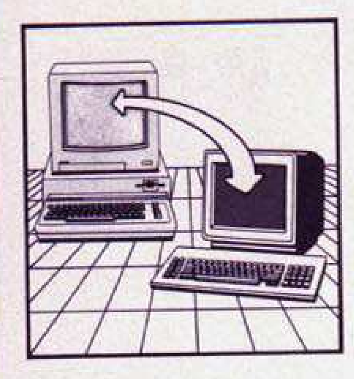
Die Spielregeln

Sinn und Zweck des Spiels ist es, die Flotten Ihrer Gegenspieler vom Brett zu fegen. Gewonnen hat derjenige Spieler, der als letztes auf dem Spielfeld übrig bleibt. Er darf sich »Oberster Fuzzi aller U'Bums« nennen. Jeder Spieler erhält 10 gleichartige oder -farbige Steine (Halmasteine können Sie genauso verwenden wie Münzen, Kieselsteine oder Chips), von denen er fünf auf seinen vorher ausgesuchten Heimatstern (die fünfzackigen Sterne am Spielbrettrand) setzt. Die anderen fünf Steine dienen als Reserve. Jeder Spieler hat pro Runde 10 Energieeinheiten (Bewegungspunkte) für die Triebwerke zur Verfügung, die er beliebig auf seine Schiffe verteilen kann. Die Schiffe können, ausgehend vom Heimatstern, in jede beliebige Richtung ziehen, dabei auch hin und her oder im Kreis fliegen. In der Mitte des Spielfeld liegen drei farbig abgesetzte Nachschubplaneten. Zu Beginn jeder Runde erhalten Sie pro besetztem Nachschubplaneten ein Raumschiff dazu. Maximal können Sie also pro Zug drei Raumschiffe in Ihre Basis stellen. Insgesamt dürfen Sie jedoch nicht mehr als 10 Raumschiffe haben. Neue Raumschiffe werden im Heimatstern eingesetzt.

Der Kampf

Wenn die Bewegungsphase eines Spielers abgeschlossen ist, wird geschlagen. Grundsätzlich werden beim Kampf nur

Fortsetzung auf Seite 106



Kurz und bündig

Ein richtiges Sommerloch gibt es in der Software-Branche eigentlich nicht, denn selbst zur Ferienzeit gibt es jede Woche einige Neuerscheinungen. Zumindest ein Löchlein kann man trotzdem spüren; im Vergleich zum Frühling ist die Zahl der Neuveröffentlichungen zurückgegangen. Die Softwarefirmen planen jetzt schon für den Herbst, in dem das Weihnachtsgeschäft angekurbelt wird. Wer sich für Programme interessiert, die erst in den nächsten Wochen und Monaten erscheinen werden, dem sei unser Messe-Bericht von der Consumer Electronics Show im Aktuell-Teil dieser Ausgabe empfohlen.

Commodore 64

In den letzten vier Wochen erschienen einige interessante Umsetzungen für den C 64. Wohl mit am meisten Spannung wurde das 3D-Motorradrennen **Enduro Racer** erwartet. Die Umsetzung dieses Spielautomaten für den Spectrum kam bei uns bereits sehr gut weg (Ausgabe 4/87). Die Commodore-Version ist leider nur Durchschnitt. Die Grafik ist recht langsam und der 3D-Effekt bei weitem nicht so gut ausgeprägt wie bei der Spectrum-Version. Dafür gibt es schöne Musik nebst kernigem Motorbrummen zu hören.

Ein echter Hammer im positiven Sinn ist jedoch die C 64-Version von **Guild of Thieves** (siehe Ausgabe 7/87). Das Spiel ist natürlich langsamer als die 16-Bit-Versionen, da sehr oft auf Diskette zugegriffen werden muß. Dafür können sich die C 64-Besitzer an einigen der schönsten Bildern erfreuen, die man je auf diesem Computer gesehen hat. Andere 8-Bit-Versionen werden in Kürze folgen.

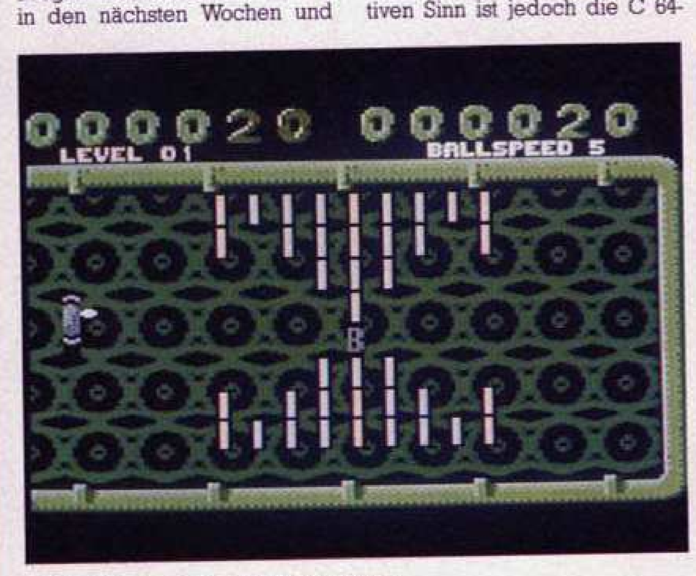
Ausgesprochen enttäuscht waren wir von der C 64-Umsetzung des Geschicklichkeits-Spiels **Metrocross**. Die hervorragende Atari ST-Version stellten wir in Ausgabe Version 7/87 vor. Beim C 64 läuft eines der häßlichsten Sprites der letzten Jahre über den Bildschirm. Besonders übel sind allerdings ein paar handfeste Fehler im Programm. So stoppt die Uhr mitunter einige Meter zu früh und manchmal erhält man Bonus-Punkte für Dinge, die man gar nicht getan hat. Andererseits kommt es vor, daß man mit einem Skateboard ins Ziel kommt, aber die dafür fälligen Bonuspunkte nicht erhält. Alles in allem eine lieblose Umsetzung eines an und für sich starken Spiels. Hätten sich die Programmierer etwas mehr angestrengt, wäre gerade auf dem C 64 eine tolle Version möglich gewesen.

Spectrum

Auch für den Spectrum erschien jetzt eine Umsetzung von Metrocross. Sie ist technisch recht ordentlich programmiert und scrollt auch recht flott. Diese Version enttäuscht nicht so sehr wie Metrocross auf dem C 64, doch der tolle Spielspaß des ST-Originals hat auch hier gelitten: statt »Spitze« nur »guter Durchschnitt«.

Atari XL/XE

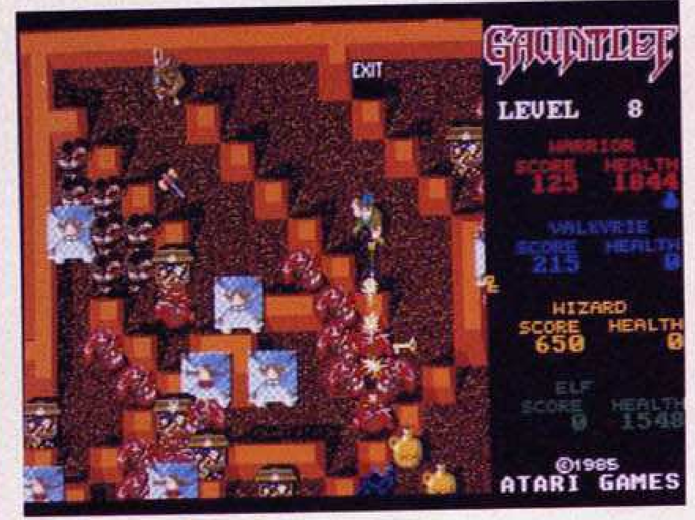
Weiter geht's mit Atari: Schachfans werden sich freuen, daß eines der spielstärksten Schachprogramme nun auch für den Atari XL umgesetzt wurde. **Colossus 4.0** überzeugt nicht



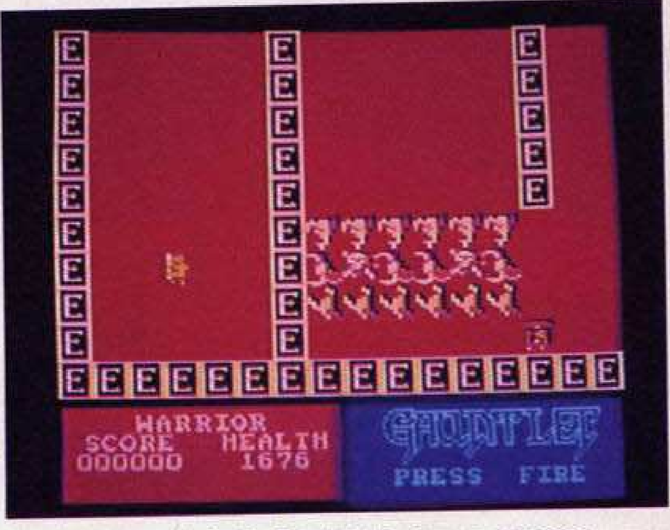
C 16-Ballspielereien mit Demolition



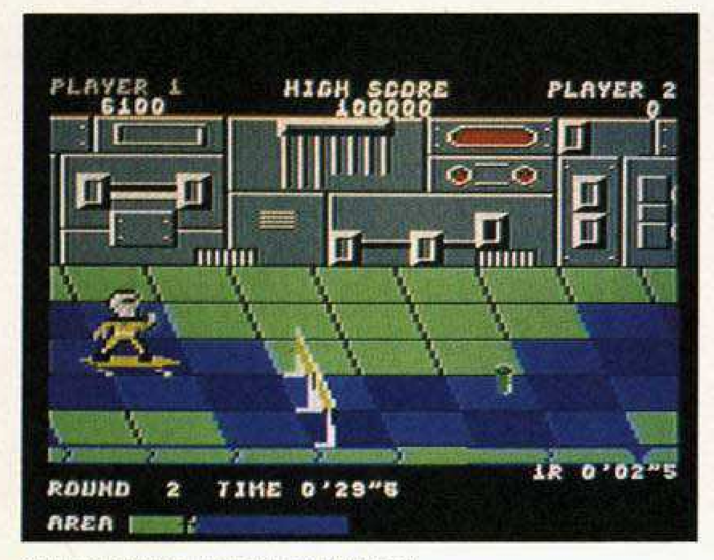
Enduro Racer gibt jetzt auch auf dem C 64 Gas



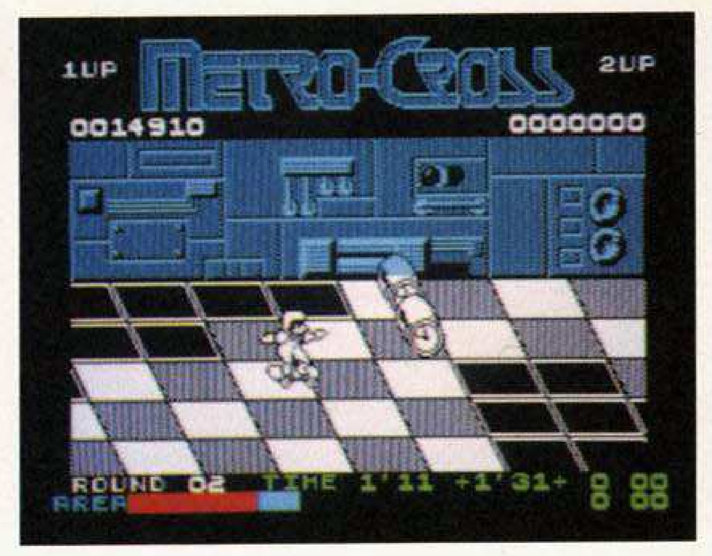
Klasse Grafik: Gauntlet auf dem Atari ST



Krasser Unterschied: Die Atari XL-Version von Gauntlet



Zweimal Metrocross: Einmal für C 64 . . .



. . . und die Spectrum-Version darf auch nicht fehlen

nur durch Spielstärke, sondern auch durch viele Funktionen wie etwa eine umfangreiche Eröffnungsbibliothek. Im Gegensatz zum **Chessmaster 2000** (ebenfalls für XL erhältlich) wird Colossus auch auf Kassette angeboten.

Die Atari XL-Version von **Gauntlet** (siehe auch Ausgabe 2/87) ist leider nicht so gut geworden, wie wir es uns erhofft hatten. Diese Umsetzung ist sehr langsam und kann kaum mit den Schneider- und C 64-Versionen mithalten. Außerdem ist die Grafik bei weitem nicht so farbenfroh, so daß manchmal Monster schlecht zu unterscheiden sind. Hinzu kommen bei der Kassetten-Version teilweise unerträglich lange Ladezeiten. Wir empfehlen Gauntlet für den XL deswegen nur den absoluten Gauntlet-Fans, die ohne dieses Programm nicht mehr leben könnten.

Atari ST

Etwas anders sieht es da bei der Gauntlet-Version für den Atari ST aus. Hier haben sich die Programmierer sehr viel Zeit gelassen, denn es hat sich um mehrere Monate verspätet. Die Begründung der Programmierer: Gauntlet auf dem ST sollte wirklich eine perfekte Nachbildung des Automaten werden, da die Hardware des ST die notwendigen Fähigkeiten hat.

Diesem hohem Anspruch wird die ST-Version fast ganz gerecht. Wer den Automaten kennt, wird die Grafik der ST-Version kaum vom Original unterscheiden können. Das Scrolling ist lediglich eine Spur zu ruckelig und langsam. Eine Sprachausgabe fehlt leider, doch die Sound-Effekte sind gut gelungen.

Während Gauntlet auf dem ST ein echter Renner zu werden scheint, ist die gerade erschienene Version des **Boulder Dash Construction Kit** für diesen Computer nicht so gut gelungen. Das Spiel nutzt die Grafik-Fähigkeiten des 16-Bit-Computers bei weitem nicht aus. Die Programmierer haben noch nicht einmal ein schönes Scrolling fertiggebracht, so daß das Spielfeld über den Bildschirm ruckelt. Dafür ist das Construction Set mit der Maus kinderleicht zu bedienen und wesentlich komfortabler als bei den Versionen für C 64 und Atari XL/XE, die wir in Ausgabe 1/87 vorstellten.

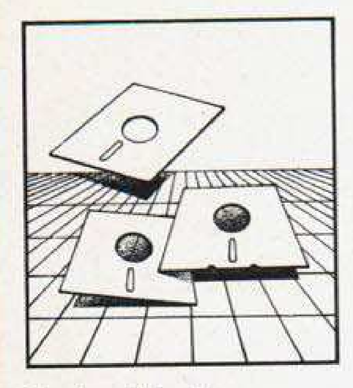
Kurz angesprochen werden soll **500cc**, ein Motorrad-Spiel aus Frankreich. Dieses Programm gibt es schon seit einiger Zeit für den Schneider CPC, wurde von uns wegen mäßiger Qualität aber nicht getestet. Die ST-Version spielt sich recht ordentlich, obwohl es auch hier noch zur Spitzenklasse fehlt. Besser als das ziemlich langweilige »Super Cycle« ist es auf jeden Fall, denn dank eines gesplitteten Bildschirms können zwei Spieler gegeneinander fahren. Alle drei an dieser Stelle vorgestellten ST-Spiele funktionieren nur mit einem Farbmonitor.

Schneider CPC

Nur wenige Programme gab es diesen Monat für den Schneider CPC. **Leviathan** ist die Umsetzung eines C 64-Actionspiels (siehe Ausgabe 5/87). Auch hier waren wir ziemlich enttäuscht, denn das Scrolling ist armselig programmiert und auch die Software-Sprites sind recht langsam. Der Spielspaß hat bei der Umsetzung arg gelitten.

C 16 und Plus/4

Nun noch ein Tip für C 16 und Plus/4-Fans: Mit **Demolition** gibt es jetzt endlich ein Breakout-Spiel im neuen Stil für diese Computer. Das in Deutschland programmierte Spiel erinnert stark an »Krakout«, bietet viele verschiedene Bilder und zwei Spieler können sogar gleichzeitig spielen. Wie beim Vorbild müssen Sie mit einem Schläger einen Ball im Spiel halten, der Steine durch Berührung vernichtet. Einige Extra-Funktionen für den Schläger lockern das Ganze auf. Das Ball-Vergnügen für den »kleinen« Commodore-Computer ist zum außergewöhnlich günstigen Preis von 19 Mark (Kassette und Diskette) erhältlich. (bs/hl)



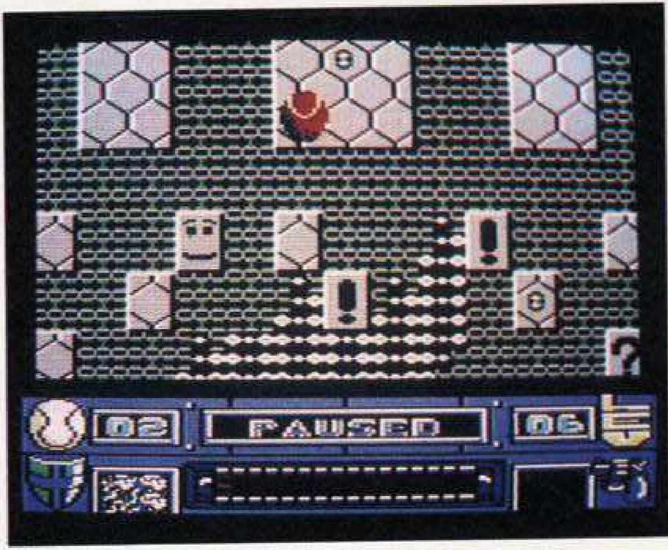
In der Mache

Heute werfen wir wieder einen Blick auf einige interessante neue Spiele, die zu Redaktionsschluß leider noch nicht fertig waren und deshalb nicht in dieser Ausgabe getestet werden konnten.

Gremlin hält den Nachfolger zum letztjährigen Erfolgstitel »Bounder« parat: **Re-Bounder**. Der Held ist auch diesmal wieder ein Tennisball, der vom Spieler gesteuert heil ins Ziel hüpfen muß. Besondere Merkmale des Nachfolgers laut Presse-Mitteilung: 18 Levels, 3D-Grafik, angreifende Gegner, die abgeschossen werden können und Extra-Waffen. Außerdem muß man darauf achten, daß der Luftdruck des Bounder-Balls stimmt. Das Spiel soll für C 64, Schneider CPC, Spectrum und MSX erscheinen.

Ebenfalls bei Gremlin ist **Mask** in der Mache. Die Story: Matt ist Mitglied der Agenten-Organisation Mask, die gegen die Super-Schurken des VENOM-Syndikats kämpft. Matt muß mit seinem Raumflitzer Mask-Kollegen retten und sich gegen die angreifenden VENOM-Schiffe wehren. Die obligatorischen Extra-Waffen dürfen natürlich nicht fehlen. Mask soll in den nächsten Tagen für C 64, Schneider CPC, Spectrum und MSX erscheinen.

Umsetzungen von Spielautomaten sind weiterhin ein heißes Thema. So wird U.S. Gold die Umsetzungen von **Rygar** (Prügel-Action) und **Solomon's Key** (Geschicklichkeits-Spiel mit einem Hauch Strategie) in Angriff nehmen, mit denen nicht vor Herbst zu rechnen ist. Activisions Adaption des Sega-Automaten **Quartet** war zu Redaktionsschluß hingegen schon fast fertig, was unser Vorab-Bild der C 64-Version beweist. Für das Sega-Videospiel Master System wird es übrigens ebenfalls eine Quartet-Version geben, die bei Sega selber programmiert wird.



Ein Vorab-Foto von Gremlins »Re-Bounder« (C 64-Version)

Neue Automaten-Umsetzungen sind auch bei Ocean/Imagine in Arbeit: **Slap Fight, Gyrzor** und **Athena** sollen demnächst für C 64, Schneider CPC und Spectrum erscheinen. Action-Fans können schon mal ihre Joysticks ölen. Ein Spiel zu einem mit Oscars reich bedachten Film wird demnächst ebenfalls von Ocean kommen: **Platoon**. Da es sich eindeutig um einen Anti-Kriegsfilm handelt, darf das Spiel eigentlich keine fröhliche Ramba-Zamba-Ballerei wie »Rambo« werden. Man darf also gespannt sein. (hl)

Die Spiele-Hitparaden im August 1987

Die deutsche Verkaufs-Hitparade basiert auf Befragungen von Ariolasoft, Mastertronic, Peter West Records und Rushware. Die Happy-Hits werden von unseren Lesern gewählt.

Bei der Leser-Hitparade kann jeder mitmachen: Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an die Redaktion Happy-Computer, Kennwort »Top 10«, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger im Falle eines Gewinns anzugeben (Wichtig!). Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Jeden Monat werden unter allen Einsendern 22 Computerspiele verlost. Die Gewinner sind diesmal:

Andreas Arndt, Tönisvorst 2
Marco Boschanski, Castrop-Rauxel
Friedrich Busche, Neu-Isenburg
Jörg Emmerich, Friedewald
Sascha Fichera, Dreieich
Torsten Frank, Butzbach
Dennis Grosjohann, Glinde
Ulrich Handt, Porta Westfalica
Erich Heeb, CH-Unterterzen
Holger Höhnk, Regensburg
Marko Hoschek, Büdingen 15
Marco Kula, Bielefeld 1
Michael Lünzpu, Koblenz
Marc Menge, Nordenham
Philipp Meyer, Bad Kissingen
Marcus Numrich, Goslar
Christian Schäfer, Murrhardt
Thorsten Schmidt, Porta Westfalica
Patrick Stein, Unterföhring
Dirk Steitz, Augsburg 22
Frank Stoßmann, Heinsberg
Ernst Vorndran, Hollstadt

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »Wizball« (C 64). (hl)



Deutschland (Leser-Hits)
1. (1) **World Games** (Epyx)
2. (2) **Gauntlet** (U.S. Gold)
3. (7) **Silent Service** (Microprose)
4. (4) **Gunship** (Microprose)
5. (3) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
6. (8) **Elite** (Firebird)
7. (-) **Arkanoid** (Imagine)
8. (-) **Krakout** (Gremlin)
9. (6) **Leader Board** (Access/U.S. Gold)
10. (10) **Antiriad** (Palace)



Großbritannien
1. (1) **BMX-Simulator** (Code Masters)
2. (3) **Feud** (Bulldog)
3. (10) **Enduro Racer** (Activision)
4. (-) **Four Great Games** (Micro Value)
5. (-) **Football Manager** (Addictive)
6. (6) **Gauntlet** (U.S. Gold)
7. (2) **Six Pak** (Elite Systems)
8. (7) **Ollie and Lissa** (Firebird)
9. (5) **Konami's Coin Op Hits** (Imagine)
10. (-) **Five Star Games II** (Beau Jolly)



U.S.A.
1. (1) **Star Trek: Promethean** (Simon & Schuster)
2. (2) **Gunship** (Microprose)
3. (6) **Destroyer** (Epyx)
4. (3) **Silent Service** (Microprose)
5. (5) **World Games** (Epyx)
6. (4) **Leather Goddesses of Phobos** (Infocom)
7. (-) **King's Quest III** (Sierra)
8. (8) **Mean 18** (Accolade)
9. (9) **Championship Football** (Gamestar/Activision)
10. (10) **Jet** (Sublogic)



Deutschland (Verkaufszahlen)
1. (1) **Cholo** (Firebird)
2. (3) **World Games** (Epyx)
3. (4) **Nemesis** (Konami)
4. (-) **Marios Bros** (Ocean)
5. (-) **Big Trouble in Little China** (Electric Dreams)
6. (-) **Strike** (Mastertronic)
7. (-) **Leader Board Executive** (Access/U.S. Gold)
8. (9) **Six Pak** (Elite Systems)
9. (-) **Battle** (Mastertronic)
10. (-) **Head over Heels** (Ocean)



So gut wie fertig: »Quartet«, hier auf dem C 64



Kosmisches Sportspiel: »Galactic Games« (Schneider CPC-Version)

Anleitung des Monats

Daniel Hiltbrunner aus Thun in der Schweiz hat eine neue Anleitung entdeckt, die alle Kategorien erfüllt, um von uns zur »Anleitung des Monats« gekürt zu werden: Sie wurde schauderlich schlecht ins Deutsche übersetzt und ist dabei zum Totlachen komisch. Die Wunder-Anleitung stammt diesmal nicht von einem Spiel, sondern von einem Taschenrechner. Da man diese kleinen Rechengesellen vom technischen Standpunkt gesehen ruhigen Gewissens der Abteilung »Computer« zuordnen kann, findet der Beitrag zum Thema »Kraftversorgung« (links) natürlich Berücksichtigung. (hl)

KRAFTVERSORGUNG

Der Rechner wird kraftbetätigt von Solarzellen und einer Batterie für die Not. Sie batätigt under irgendeinem Kunstlicht. Das Schaubild wird Schwunden wenn die Batterie zum Ersetzen brauchst. "+" Zeichen jeder Batterie muss sufge taucht werden wenn eingesetzt qualitative Batterie beispielweise UCC 186.

Die Anleitung des Monats aus der Hardware-Ecke

Starglider als Spielautomat

Es geht auch anders: Normalerweise werden Spielhallenautomaten reihenweise für Heimcomputer umgesetzt. Ein englisches Programm hat jetzt den umgekehrten Weg geschafft: Von Rainbirds »Starglider« werden jetzt Spielautomaten gebaut! Die Automatenfirma Bally/Sente wird diese Umsetzung in die Hand nehmen. In den Automaten packt man kurzerhand eine Amiga-Platine, auf der zusätzlich eine leicht umgeschriebene Amiga-Version von Starglider enthalten ist. Jez San, der Programmierer von Starglider, ist selig. Er meinte: Es war schon immer ein Traum von mir, daß aus einem meiner Spiele mal ein Automat wird«. (hl)

Prima Preise:

Der Happy-Super-Test

Das knifflige Quiz für echte Spiele-Freaks. Wer sich gut mit Computerspielen auskennt, kann tolle Preise gewinnen.

Jetzt wird's haarig! Der Happy-Super-Test ist unserer Meinung nach der anspruchsvollste Wettbewerb, den wir je im Spiele-Teil veranstaltet haben. 14 zum Teil sehr schwere Fragen müssen korrekt beantwortet werden. Jede richtige Antwort gibt einen Buchstaben unseres Lösungssatzes preis.

Wer auf alle Fragen sofort eine Antwort weiß, muß schon ein echter Experte sein. Sollten die Antworten Schwierigkeiten bereiten, hilft eine Happy-Computer-Sammlung weiter. Die Antworten auf alle Fragen kann man nämlich den Spiele-Innenteilen entnehmen, die seit Ausgabe 11/86 erschienen sind.

Zu jeder Frage gibt es drei Antworten zur Wahl. Mit einer Antwort entscheidet Ihr Euch für einen von drei Buchstaben. Reiht man alle Buchstaben aneinander, ergeben sie einen Lösungssatz, der aus zwei Wörtern besteht — vorausgesetzt, die Antworten sind auch richtig! Um bei der Preisvergabe mitmachen zu können, müßt Ihr diesen Lösungssatz auf eine Postkarte schreiben und an uns schicken. Gebt bitte auch Euren Absender, Euren Computertyp und — für den Fall eines Gewinns — den bevorzugten Datenträger an (Kassette oder Diskette). Einsendeschluß ist der 15. August 1987 und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Unsere Anschrift lautet:

Redaktion Happy-Computer
Markt&Technik Verlag AG
Kennwort: Super-Test
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar



Für die ersten drei Gewinner gibt es je ein Sega-Videospiel.

Unter allen Einsendungen mit dem richtigen Lösungswort ziehen wir die Gewinner. Folgende Preise warten auf Euch:

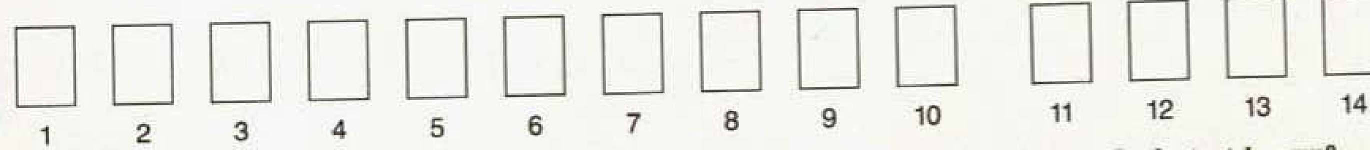
1. bis 3. Preis: je ein Sega Master-System mit jeweils drei Spielen

Ein tolle Sache für jeden Spiele-Freak: Die Videospiel-Konsole von Sega zusammen mit den drei Top-Programmen »Hang On« (Motorrad-Rennen), »Choplifter« (Action mit Spitzengrafik) und »Wonderboy« (original Sega-Umsetzung des Spielautomaten). Dieses Paket (Videospiel plus drei Module) gibt es dreimal zu gewinnen.

4. bis 15. Preis: je ein brandneues Computerspiel

Welche Spiele es sein werden, wissen wir jetzt noch nicht. Wenn die Gewinner gezogen sind, werden wir uns für brandheiße Neuheiten aus dem Ariolasoft-Angebot entscheiden. Je ein taufrisches Programm wartet auf die Gewinner.

Wir wünschen Euch jetzt viel Spaß bei der Suche nach dem Lösungswort. Laßt uns auch wissen, ob wir öfters solche kniffligen Wettbewerbe ausrichten sollen und welche Art Preisausschreiben Ihr bevorzugt (zum Beispiel Quiz, Mal-Wettbewerb, oder Wortsuchspiel). (hl)



Hier könnt Ihr die Lösungsbuchstaben eintragen. Zusammen ergeben sie den Lösungssatz, der auf Eurer Postkarte stehen muß.

Alle Fragen beziehen sich auf Ereignisse in der Computerspiel-Welt, über die wir im Lauf der letzten neun Monate berichteten.

Frage 1:
Auf welchem chinesischen Brettspiel basiert das Computerspiel »Shanghai«?

R Backgammon
S Mah Jongg
T Chop Suey

Frage 2:
Welches Programm wurde von dem ZZ Top-Videoclip »Rough Boy« inspiriert?

T Leviathan
U Colourspace
V Spindizzy

Frage 3:
Das Gesicht dieser Dame aus dem Adventure »Uninvited« gehört zu den schaurigsten Anblicken der Computerspiel-Geschichte. Aber welche Version des Programms testeten wir vor einigen Monaten, von der auch dieses Foto stammt?



A Macintosh
B Atari ST
C MS-DOS

Frage 4:
Welches Computerspiel wurde von uns zum »größten Reinfall 1986« gekürt?

R Knight Rider
S Breakthru
T Dracula

Frage 5:
Hoffentlich kennt Ihr Euch mit Adventures gut aus. Wir wollen nämlich wissen, aus welchem Abenteuerspiel das folgende Textzitat stammt: »As you look to the table you see that the Fizzie is cool and bubbly.«

J Borrowed Time
K Tass Times in Tone Town
L Hollywood Hijinx



Frage 6:
Wie heißt das Programm, in dem man Bundeskanzler Helmut Kohl zusammenpuzzlen muß?

G S.D.I.
H Werner
I Split Personalities

Frage 7:
Wie heißen die bösen Außerirdischen beim Action-Spiel »Delta«?

J Jaggies
K Xevianer
L Hsiffans

Frage 8:
Wie heißt der Musik-Programmierer, über den Sound-Experte Martin Galway in unserem Interview sagte: » . . . ist der einzige, den ich respektiere«?

L Rob Hubbard
M Martin Galway
N Chris Hülsbeck



Frage 9:
Wem gehört dieser Bart?

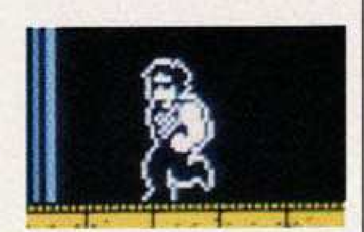
D Michael Scharfenberger
E Pete Cooke
F Trip Hawkins

Frage 10:
Bei welchem Computerspiel spielen unter anderem »Pixel Pencil«, »Silicon Salad« und »Chocolate Chip« eine wichtige Rolle?

Q Leather Godesses of Phobos
R Robot Rascals
S The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Frage 11:
Bei welchem Spiele-Test verrieten wir, wie man seinen »braven Schneider CPC in einen Spielautomaten mit Stereo-Sound« verwandelt?

J Ikari Warriors
K Gauntlet
L Tempest



Frage 12:
Ein Beitrag aus der Abteilung »Spiel zum Film«: Welchen Schauspieler soll diese Spielfigur (Spectrum-Version) darstellen?

E Sylvester Stallone
F Bill Murray
G Arnold Schwarzenegger

Frage 13:
Welches Computerspiel bezeichneten wir in unserem messerscharfen Test als »ausgesprochenen Flachländler«?

A World Geography
B Highlander
C Flight Simulator II

Frage 14:
Wer sprach in einem unserer Interviews beim Thema »Raubkopierer« den Satz »You gotta go to hell, guys« aus?

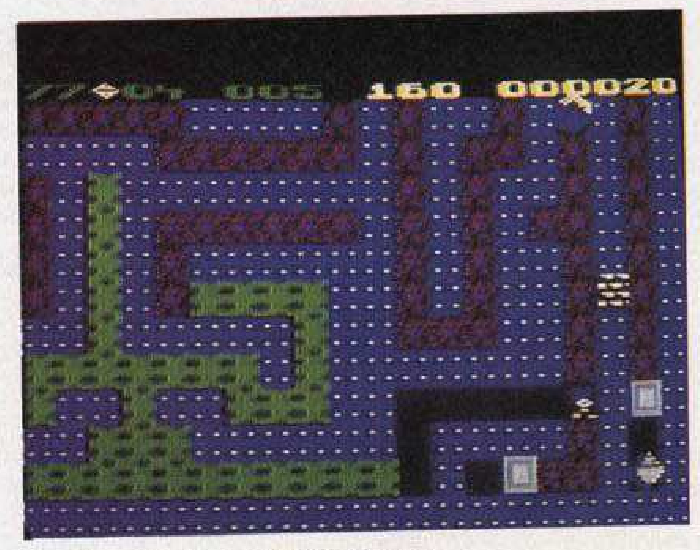
R Anita Sinclair
S Fred Schmidt
T Wild Bill Stealey

Ein Rockford kommt selten allein

Es ist vollbracht: Nach langem und ausgiebigem Testen stehen die Gewinner unseres Boulder-Dash-Wettbewerbs fest.

Neulich in der Spieleredaktion: Ein Blinken, ein kurzer Schlag und Rockford erscheint in einer Höhle, von Diamanten und Steinen umgeben. Langsam beginnt er, die Diamanten einzuheimsen. Niemand denkt an etwas Böses, da nähern sich von hinten zwei Leuchtkäfer mit rasender Geschwindigkeit. Jetzt kommt Leben in Rockford: kurz entschlossen flüchtet er, diverse Haken schlagend, unter einen Steinhaufen. Einer der beiden Leuchtkäfer ist ihm hart auf den Fersen und will nicht locker lassen. Rockford geht einen kleinen Schritt zur Seite und löst damit eine Steinlawine aus.

Als der erste Stein den Käfer trifft, zerplatzt er mit einem lauten Getöse. Langsam beruhigt sich das Bildschirmgeschehen. Doch wo ist der andere Leuchtkäfer abgeblieben? Muß Rockford erneut um sein Leben bangen?



Der Sieger-Level von Guido Gerdemann

Tolle Resonanz

Keine Angst — er hat es geschafft, den Bösewichtern zu entkommen. Und das mehr als nur einmal. Und das Interessanteste: an dem »Drehbuch« zu diesem Epos haben ausschließlich Leser von Happy-Computer mitgewirkt.

In Szene gesetzt hat das ein Spiel mit dem Namen »Boulder Dash Construction Kit«, mit dem man Höhlen des Klassikers nach eigenem Geschmack bauen kann. In einem Wettbewerb in Zusammenarbeit mit Databyte, den wir in der Ausgabe 1/87 starteten, suchten wir die schönsten Spielfelder für den Klassiker unter den Geschicklichkeitsspielen. Das Construction Set scheint schon lange der Wunsch vieler Leser gewesen zu sein, denn etwa hundert Einsendungen stapelten sich in unserer Redaktion, die wir uns alle gründlich angesehen haben.

Viele unserer Leser haben uns mehr als nur ein Level eingeschickt. Einer packte gar drei komplette Spiele mit über hundert Levels auf eine Diskette. Ein Leser programmierte sogar ein eigenes Boulder Dash Construction Kit für den Schneider CPC.

Besonders hilfreich für uns waren die genauen und ausführlichen Beschreibungen und Erläuterungen, die eigentlich jedem Brief beigefügt waren. Von Karten über Schablonen und Fotos bis hin zu Videokassetten war alles vorhanden. Ohne diese Anleitungen wären wir oft beim Testen nicht weitergekommen.

Neue Abenteuer für Rockford

Nach längeren Sitzungen und vielen Testspielen hat die Spieleredaktion nun die Sieger gekürt. Viele Level haben nur knapp einen Preis verfehlt. Bewertet wurden Faktoren wie Schwierigkeitsgrad, das Gestalten des Spielfeldes, Hintergrundgeschichte und Originalität. Ein kleines Programm, mit dem man Boulder-Dash-Level ausdrucken kann, wurde von einem der Teilnehmer geschrieben. Als Extra-Leckerbissen für alle Rockford-Fans werden wir es bei Gelegenheit im Commodore-Listing-Teil veröffentlichen. (al)

Die 31 Gewinner:

Den ersten Preis (ein Boulder-Dash-Fanpaket mit einem gerahmten und signierten Rockford-Poster, einem Boulder Dash T-Shirt und drei neuen Databytespielen) gewann:
Guido Gerdemann, Höppnerstr. 101, 4150 Krefeld 12 (XL)

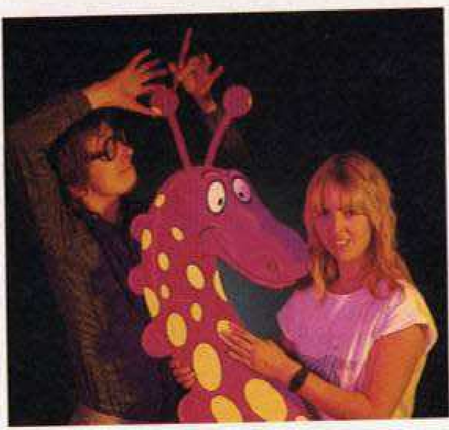
2. bis 10. Preis (Je zwei aktuelle Databytespiele):
Michael Neuhaus, Opperhusener Str. 76, 5992 Nachrodt-Wibl. (C 64)
Oliver Winn, Humboltstr. 5, 6520 Worms (XL)
Gerold Holtulüwer, Haus Nr. 23, 4459 Wielen (C 64)
Rolf und Stefan Eichberger, Gerhart-Hauptmann-Str. 53, 6500 Mainz-Gonsenheim (C 64)
Gregor Jacobs, Up den Wiemen 38b, 2100 Hamburg 90 (C 64)
Michael Scholz, Schonnefeldstr. 113, 4300 Essen 12 (XL)
Carsten Lüth, Carl-Goerdeler-Str. 3, 2800 Bremen 41 (C 64)
Olaf Habenicht, An der Herrenwide 64, 2840 Diepholz 1 (XL)
Patrik Ludwigs, Bahnhofstr. 14, 5650 Solingen (C 64)

11. bis 31. Preis (je ein Boulder-Dash T-Shirt):
Andreas Müller, Zur Friedrichsfeste 1B, 7550 Rastatt (C 64)
Klaus Nothnagel, Goethestr. 10, 8077 Reichertshofen (C 64)
Ludwig Becker, Mainzer Str. 29, 6520 Worms (XL)
Volker Nölke, Im Hupfuf 9, 7801 Umkirch (C 64)
Claudio Eckert, Hopfenstr. 7, 6277 Bad Camberg (C 64)
Frank Wätzig, Sternenstr. 5, 7831 Weisweil (C 64)
Ralf Zielaskowski, Ernst-Scherling-Weg 7a, 2000 Hamburg 74 (XL)
Axel Schneider, Parsifalweg 5, 8034 Germering (C 64)
Manfred Herklotz, Goldachring 13, 8258 Schwindegg (C 64)
Rainhard Kalaman, Rosenweg 43, 8192 Geretsried (XL)
Karsten von Ahlften, Asternweg 1, 2807 Achim-Baden (C 64)
Jürgen Schneider, Heinrich-Heine Str. 15, 6729 Wörth/Eh. (C 64)
Agemo Prüffert, Lützenstr. 5, 1000 Berlin 51 (XL)
Achim Schirmer, Steinhöferstr. 11, 3500 Kassel (C 64)
Markus und Michael Billerbeck, Surick 69, 4270 Dorsten 11 (C 64)
Dietmar Schwingen, Eichenweg 13, 4053 Süchent Gierarth (C 64)
Wilfried Reinsberg, Scharnweberweg 113, 1000 Berlin 51 (XL)
Jens Schäfer, Dr. Mack Str. 35, 8510 Fürth (C 64)
Oliver Sikora, Rolddornweg 1, 7080 Aalen (XL)
Peter Schwan, Moosgrund 19, 7800 Freiburg/Breisgau (C 64)

Ein Extrapreis geht an den Leser, der ein eigenes Construction Set für den Schneider CPC programmierte:
Andreas Rost, Von-Galen-Str. 23, 4417 Altenberge

Herzlichen Glückwunsch! (al)





„Mein Monster wächst! Rolf Boyke, der grafische Vater, hilft mir bei Plege und Erziehung des Findelkinds. Wir suchen aber immer noch einen passenden Namen. Eure letzten Vorschläge waren schon gut, aber das Monster ist doch männlich!"

Airline

Andreas Wanninger aus Lichtenstein hat sich ausführlich mit dem Spiel »Airline« beschäftigt. Wenn man seinen Tips folgt, steht der Gründung einer neuen erfolgreichen Fluggesellschafft nichts im Wege.

– Am Anfang den A-310 nach Athen schicken, die 727 und die 737 nach Moskau — Lissabon.
– Beim Service sollte alles angeboten werden.
– In jeder kleinen Maschine sollte man acht Stewardessen, in einem A-310 zehn Stewardessen und in einem Langstrecken-Flugzeug 15 Stewardessen einsetzen.
– Das restliche Service-Personal (Krankenschwester, Gepäckvermittlung etc.) sollte je Maschine mit drei bis fünf Personen vertreten sein.
– Die anfangs angegebenen Flugpreise sollte man etwa um ein Viertel verringern. Das wiederholt man so oft, bis die Maschine etwa zur Hälfte ausgebucht ist; sonst rentieren sich die Flüge nicht.
– Da eine DC 10 unrentabel ist, sollte man lieber eine 747 kaufen.
– Sobald man 20 bis 30 Millionen gespart hat, wird es Zeit, einen A-310 zu bestellen. Auf keinen Fall ein Langstrecken-Flugzeug, denn zu diesem Zeitpunkt lohnt sich noch kein großer Flug, auch wenn es verlockend klingt.
– Die Flughäfen Stockholm, Helsinki, Rom, Mailand und Paris sind sehr rentabel, wenn man sie mit einem A-310 anfliegt.
– Innerdeutsche Flüge rentieren sich nicht.
– Immer einen Copiloten mehr einstellen, als benötigt. Wird ein Pilot zum Langstreckenpilot und ein Copilot zum Pilot befördert, rückt der überzählige Copilot auf die freie Stelle.
– Mehr als zwei Langstrecken-Flugzeuge sollte man nicht haben, denn sonst wird zuviel Platz in der Wartungsliste benötigt und andere Flüge müssen am Boden bleiben.
– Beim Bodenpersonal immer nur so viele Personen einstellen, wie man unbedingt braucht.
– Den Kredit sofort tilgen. Eine Ausnahme ist nur, falls man mehrere Maschinen kurz hintereinander kaufen will, dann ist die Index-Säule höher.

Vera Cruz

In Ausgabe 5 hat Eberhard Zirkler Fragen zum Grafik-Adventure »Vera Cruz« gestellt. Inzwischen hat sich Frank Schildheuer aus Soest bei ihm gemeldet, und gemeinsam haben sie das Spiel gelöst. Da aber viele von Euch Fragen zu diesem Spiel gestellt haben, veröffentlichen wir natürlich den Lösungsweg.

Folgende Indizien kann man in Teil 1 sammeln:
1. Die Tatwaffe, einen Revolver Mac 50, Nr. G566743, auf dem Boden
2. Eine Patronenhülse TE 9 F 3-79 unterhalb des Sessels
3. Einen Knopf in der unteren Dunkelzone
4. Ein Notizbuch mit Adressen
5. Nadelstiche in Veras linkem Arm
6. Baumwollfaden unterm Fingernagel der linken Hand
7. Handtasche mit einigen Sachen von Vera
Auf dem Tisch:
8. Eine Schachtel Rothmans Zigaretten
9. Ein Streichholzbriefchen mit der Adresse einer Bar
10. Zigarettenstummel im Aschenbecher
11. Veras (?) Abschiedsbrief

Für die Lösung des Spiels sind folgende Gegenstände nötig, die dann auch im zweiten Teil in die Liste der gefundenen Gegenstände eingegeben werden sollten:
a) der Revolver
b) die Zigaretten (Rothmans eingeben)
c) der Abschiedsbrief
d) der Baumwollfaden
e) die Patronenhülse
f) der Knopf
g) das Streichholzbriefchen, beziehungsweise die Adresse

Im zweiten Teil gibt man zuerst die Gegenstände in die Liste ein. Grundsätzlich ist es wichtig, sich über alle neu auftauchenden Personen unter CRRJ LYON zu informieren. In den meisten Fällen erfährt man hier wichtige Dinge. Dort sollte man sich auch sofort über Vera Cruz und »Fuzzy« kundig machen und vorher noch Näheres über den Revolver erfahren, über den auch die Polizei in Clermont (GIE Clermont) etwas berichten kann.

Jetzt nimmt man unter Examination eine Autopsie der Leiche Veras vor und vergleicht mit einer graphologischen Untersuchung Veras Handschrift mit der Schrift des Briefes.

Unter Statement verhört man nun Veras Freundin Nadine, die Hausmeisterin des Wohnblock Forez und Veras Nachbarn. Alle wissen etwas Interessantes.

Hat man vorher Fuzzys wirklichen Namen erfahren, kann man auch ihn befragen. Der von Fuzzy erwähnte Phil Ziegler ist eine wichtige Figur. Über ihn liegt im Gefängnis St. Paul und unter GIE St. Galmier etwas vor.

Hat man vom Gefängnis seine Adresse erfahren, verhört man ihn. Er ist also jener »Gipsy«, vor dem Vera Angst hatte.

Jetzt befragt man Eva Delarue, die Eva aus Veras Notizbuch. Um weiterzukommen, holt man sich unter CIAT St. Etienne Näheres über den Einbruch beim Juwelier, den man auch selbst befragen muß.

Hat man Licht in diesen Teil der Affäre gebracht, wendet man sich dem ehemaligen Zellengenossen Zieglers, Gilles Blanc, zu. Unter CRRJ bzw. CIAT Lyon kann man etwas über ihn erfahren. Um ihn zu verhören, muß man die Adresse vom Streichholzbriefchen aus Veras Wohnung eingeben. Da sein Alibi äußerst unglaubwürdig klingt, sollte man sofort den angegebenen Zeugen befragen. Vorher allerdings kann man sich auch über diesen beim CRRJ Lyon und beim GIE Montbrison erkundigen. Da er Gilles Blanc deckt, kommt man so nicht weiter.

Die vollständige Nummer des so oft erwähnten BMW lautet 9111 CQ 69. Unter PREF Lyon kann man nun den Halter des Wagens, einen Philippe Blanc, und dessen Adresse ermitteln. Nachdem man sich auch über ihn unter CRRJ Lyon informiert hat, holt man sein Statement ein. Er hat scheinbar nicht viel zu sagen.

Nimmt man jedoch unter Comparison Vergleiche mit Gilles Blanc, Philippe Blanc und Phil Ziegler vor, lassen die Indizien schon einen eindeutigen Verdacht zu: Der Mörder heißt Philippe Blanc. Man sollte ihn also verhaften. Da man ihm (noch) nichts nachweisen kann, muß man noch weitere Beweise sammeln. Also verhört man (in dieser Reihenfolge) noch mal Kowalski, Ziegler und Gilles Blanc. Sie geben nun zu, daß...

Zum Schluß muß man nur noch einmal Philippe Blanc verhören und ihn nach seinem Geständnis verhaften. Der Fall Vera Cruz ist gelöst.

Sentinel

Nach den ersten 30 Codes zu »Sentinel« (Ausgabe 6) gibt es welche für höhere Ebenen von Michel Viehman aus Koblenz. In der nächsten Ausgabe gibt es noch höhere.

Ebene	Nummer
0039	26256459
0065	95694567
0094	89101752
0113	66416626
0135	44176198
0164	66167480
0202	78704265
0230	25596007
0253	76993708
0286	77260686
0314	49942825
0333	88705880
0334	49927902
0335	88187167
0359	55185365
0393	59972236
0434	00951767
0469	75916726
0506	55294957
0513	36469008
0528	66156849
0568	05577594
0607	76684369
0646	84374895



Elite

In Ausgabe 4/87 haben wir die Frage nach der Constrictor bei »Elite« gestellt. Die Antwort hat Manfred Biehl aus Neunkirchen (C 64):

Man muß für den ersten Auftrag in die zweite Galaxie nach Orarra fliegen. Fliegt man dann in die entgegengesetzte Richtung des Planeten, taucht die Constrictor nach kurzer Zeit auf dem Bildschirm auf. Sie besitzt ein ECM-System und kann nur mit einem Militärlaser zerstört werden. Selbst einer Energiebombe hält sie stand.

Für den zweiten Auftrag muß man in die dritte Galaxie nach Ceerdi fliegen. Von dort aus begleitet ein Agent der Galkop-Behörden mit geheimen Dokumenten der Targoiden den Flug. Man muß sie nach Birera bringen. Unterwegs greifen bei jedem Planeten Targoiden an. Wenn man diese Mission geschafft hat, bekommt man stärkere Schutzschilde.

Wenn man Qulete in der zweiten Galaxie ansteuert und die Taste <6> in der Station drückt (vorher speichern!), kommt: »Persönliche Nachricht«. Hier wartet eine Überraschung.

Wer sich mit Maschinensprache gut auskennt, die Einstufung »Elite«, ein sauberes Register und 953261,7 Credits haben möchte, sollte das MSE-Listing (C 64) von Alexander Hartung aus Mannheim abtippen.

```
Name :  ELITE\A           287C  28C9
------------------------------------
287C :  14 65 89 29 69 21 08 4D 25
2884 :  DE 00 91 74 C9 46 41 02 20
288C :  97 97 97 97 00 00 25 00 5C
2894 :  00 00 00 00 00 00 00 00 95
289C :  00 00 00 00 00 00 00 00 9D
28A4 :  FF FF FF 02 FF FF 00 00 C3
28AC :  00 00 DE 03 00 09 0E 08 55
28B4 :  02 0B 31 03 2D 25 2B 13 B7
28BC :  00 39 06 14 06 00 5B 54 D3
28C4 :  19 00 29 25 80 02 FF 00 E4
```

Cutthroats

Jürgen Buschek aus Heilsbronn hat Fragen zum Infocom-Adventure »Cutthroats«:

1. Wie öffne ich die Back Doors, die Tür vom Leuchtturm und die Schublade in McGintys Office?
2. Welche Bedeutung hat der Papagei?
3. Kann ich die Ferry benutzen?
4. Welches Schiff sollte man wählen?
5. Wenn man die Mary Margaret wählt, wie kann ich mir dann noch den Elektro-Magneten leisten?

Ultima IV

Ralf Stolte aus Scheden hat Tips zum Rollenspiel »Ultima IV« geschickt. Interessant sind vor allem die Koordinaten, die die Suche nach Shrines und Städten erleichtern.

Am Anfang des Spiels wird man aufgefordert, sich zwischen den verschiedenen Avatartugenden zu entscheiden. Durch diese Wahl wird der Beruf des Spielers festgelegt. Um einen bestimmten Beruf zu bekommen, muß man sich zu der Avatartugend bekennen, die diese Berufsgruppe repräsentiert, das heißt die dreimalige Wahl einer Avatartugend muß erfolgt sein. Um beispielsweise den Beruf des Fighters zu bekommen, bekennt man sich immer dann zur Tugend Valor, wenn man sich zu entscheiden hat. Die Blöcke in Schwarz und Weiß zeigen nur an, daß man sich für (Weiß) oder gegen (Schwarz) eine bestimmte Tugend entschieden hat. Folglich kennzeichnen drei weiße Blöcke, wenn man sich dreimal für etwas entschieden hat.

Mit <CTRL + S> kann man den genauen Stand der acht Avatartugenden erfahren. Auf dem Bildschirm erscheint eine 16stellige Zahl. Zum Beispiel hat die Zahlenfolge
5060708090997700
folgende Bedeutung:
50 Punkte in der Tugend Honesty
60 Punkte in der Tugend Compassion
70 Punkte in der Tugend Valor
80 Punkte in der Tugend Justice
90 Punkte in der Tugend Sacrifice
99 Punkte in der Tugend Honor
77 Punkte in der Tugend Spiritually
00 Punkte in der Tugend Humility (dies bedeutet Avatarhood in dieser Tugend)

Um ein Avatar zu sein, muß die Kennzahl aus 16 Nullen bestehen.

Die folgenden Übersichten (auf der nächsten Seite) erleichtern Euch die Suche nach Shrines und Städten.





Das Dorf Cove kann man mit dem Blink-Spell erreichen, man ist dann nicht auf den Strudel angewiesen. Magincia erreicht man am besten mit dem Gatetravel-Spell (Mondphase 8). Übersicht der Shrines:
Shrine of Honesty: E'C"/O'J"
Shrine of Valor: O'F"/C'E"
Shrine of Honor: M'P"/F'B"
Shrine of Humility: N'I"/O'H"
Shrine of Compassion: F'M"/I'A"
Shrine of Justice: A'L"/E'J"
Shrine of Sacrifice: C'N"/M'N"
Shrine of Spiritually: N'I"/O'H" (bei Vollmond) außer Bell, Book und Candle gibt es noch drei weitere solcher Gegenstände:
Skull of Mondain: P'F"/M'F" (bei Vollmond)
Wheel of H.M.S. Cape: N'H"/G'A"
Silver Horn: K'N"/C'N"

Wer Schwierigkeiten mit dem Gatetravel- oder dem Resurrect-Spell hat, hier die Zutaten:
Gatetravel: Ash, Black Pearl, Mandrake Root
Resurrect: Ash, Garlic, Spider Silk, Bloodmoss, Mandrake Root

Zum Abschluß die Adressen der Britannia-Disk. Die Zeilennummer gibt das erste Byte an, das in dieser Zeile steht. In jeder Zeile stehen 8 Byte, das erste Byte der zweiten Zeile ist somit das neunte Byte des Sektors. Hinter dem Byte und hinter dem Gleich-Zeichen (=) steht die Funktion dieses Bytes, soweit sie Ralf bekannt sind. Die Werte, die vor dem Strich (-) stehen, muß man eingeben, um eine bestimmte Option zu erhalten.

In der Zeile 40 Byte 01 bis zu Zeile 58, Byte 02 stehen die Spells. Diese sind genau in der Reihenfolge wie sie im Buch der Zaubersprüche stehen, aufgelistet. Bei den Angaben ohne bestimmte Werte kann man die Maximalzahl von 99 einsetzen. Dies ist der Fall bei: Rüstungen, Waffen, Reagents, Gems, Torches, Keys, Seytants, Food, Gold und Spells.

Wichtige Koordinaten

Stadt	Beruf	Tugend	Koordinaten	Rune
Moonglow	Mage	Honesty	I'H"/O'I"	Honesty
Britain	Bard	Compassion	G'K"/F'C"	Compassion
Jhelom	Fighter	Valor	N'O"/C'E"	Valor
Yew	Druid	Justice	C'L"/D'K"	Justice
Minoc	Tinker	Sacrifice	B'E"/J'P"	Sacrifice
Trinsic	Paladin	Honor	L'I"/G'K"	Honor
Skara Brae	Ranger	Spiritually	I'A"/B'G"	
Magincia	Shepherd	Humility	K'J"/L'L"	

Dorf,etc.	Waren;besondere Hinweise	Koordinaten	Rune
Paws	Horse	J'B"/G'C"	Humility
Vesper	Guild Shop	D'L"/M'J"	
Cove	Hilfe für »Abyss«	F'K"/I'I!	
Lycaeum	Book of Truth/Word	G'L"/N'K"	
Castle Britain	Seer/Dung. Hylothe/L.Brit.	G'L"/F'G"	Spiritually
Empath Abbey	Word ofPassage	D'C"/B'M"	
Serpants Hold	Word of Passage	P'B"/J'C"	

Die Sektoren der Britannia-Disk:

SEKTOR $8

Zeile	Byte	01 02 03 04 05 06 07 08	Bedeutung
01 09		c2 c1 cc c4 c5 d2 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	In den Zeilen 01&09 steht der Name des Spielers (hier: Balder)
11		5c 00 c7 50 50 50 99 40	01=Geschlecht 5c-männl./7b-weibl. 02=Beruf 00-Mage 02-Fighter 03-Druid 04-Tinker 05-Paladin 06-Ranger 07-Shepherd 03=Gesundheit c7-good c4-dead d0-poisoned 04=Strength (50 Punkte) 05=Dexterity (– " –) 06=Intelligence (– " –) 07=Magic Points (90 Punkte)
19		02 00 03 00 15 00 0d 07	01&02= Hit Points (200 Pkt.) 03&04= Hit Points Maximum (300 Pkt.) 05&06= Experience (1500 Pkt.)

===

SEKTOR $A

Zeile	Byte	01 02 03 04 05 06 07 08	Bedeutung
01		11 12 13 14 01 01 ff ff	01=Torches 02=Gems 03=Keys 04=Sextant 05=Stone 06=Rune 07=Book/Bell/Candle 08=3-Part-Key:TLC Setzt man Byte 05-08 auf ff, so hat man alle Stones, Runes und die in 07&08 genannten Gegenstände
09		01 50 60 99 99 01 01 01	01&02=Food 04&05=Gold 06=Horne 07=Wheel 08=Skull, Um Skull, Wheel und Horn zu haben, muß in 06-07 01 stehen
19		00 01 02 03 04 05 06 07	In dieser Zeile stehen die verschiedenen Rüstungen (02-08) in der Reihenfolge wie in der Anleitung
21 29		00 02 03 04 05 06 07 08 01 02 03 04 05 06 07 08	Wie oben, nur diesmal die Waffen von Zeile 21 02-Zeile 29
39		01 02 03 04 05 06 07 08	Wie oben, aber Reagents für Spells

Harcon — Hüter des Lichts

Die Fragen zu »Harcon — Hüter des Lichts« waren schon vor einigen Monaten zu lesen. Tips zum Spiel kommen jetzt von Karin Wutzlhofer aus Straubing. Sie hat Teil 1 bereits gelöst, braucht aber noch Tips zu Teil 2.

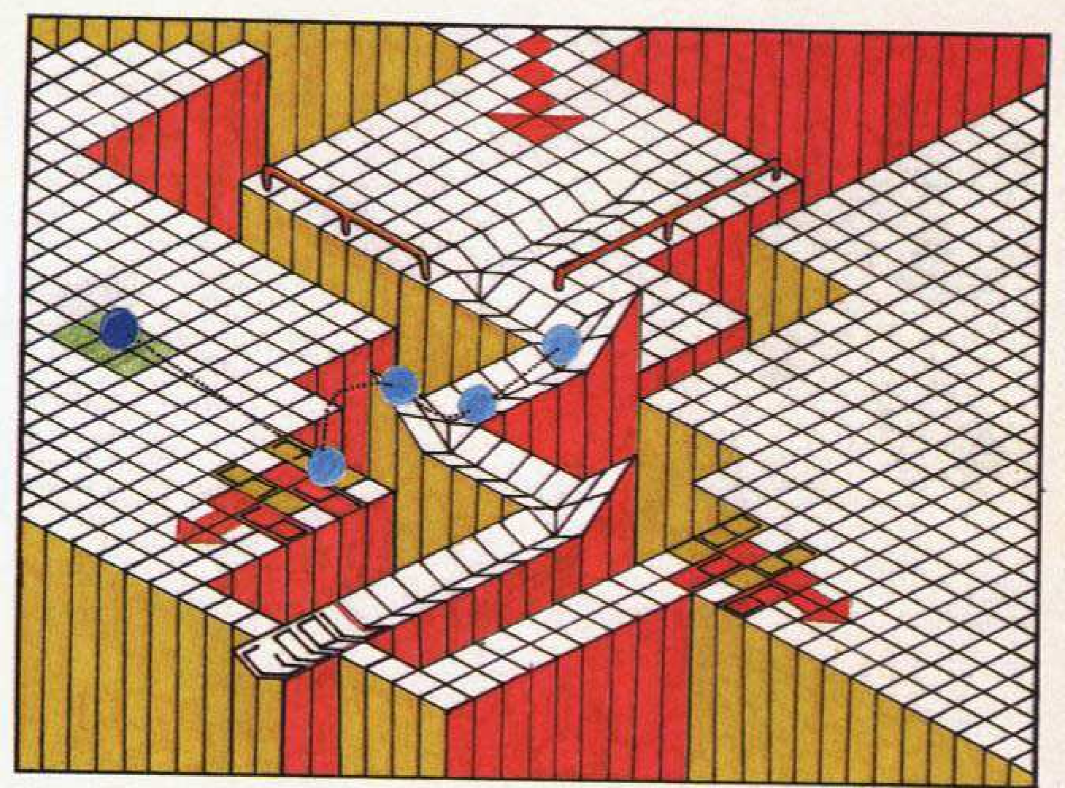
Tips zu Teil 1:
— Die Phiole darf man nicht einfach mitnehmen, denn sonst wird man von der Nymphe verflucht und kann selbst Teil 1 nicht vollenden.
— Der Schlüssel ist, zumindest in Teil 1, ohne Bedeutung.
— Die Hütte kan man nicht betreten. Es sei denn, der Troll kehrt zurück — aber dann kommt man nicht mehr lebend aus der Hütte.
— Das Wasser an der Quelle kann man nur dort trinken, leider nicht mitnehmen.
— Die Öffnungen am Orakel haben keine Bedeutung.
— Der Worluk kann besiegt werden. Und zwar bittet man einen der Söhne (der da sein muß), den Worluk zu töten.
— Mirith heilt auf Verlangen die von Worluk geschlagenen Wunden.
— Die Steintafel muß von Akran gelesen werden, damit man den Namen des Götterboten für die Nymphen erfährt.
— Die Früchte kann man nur direkt vom Baum essen.
— Masut verkauft gegen das Diadem die Rüstung. So wird man in den Augen des Wirtes zum Ritter.
— Die Edelsteine sowie die Rüstung benötigt man, um vom höflich gegrüßten Wirt den Pelz kaufen zu können.


AUFBRUCH IN EINE NEUE DIMENSION
mit »68000er«, dem Magazin der neuen Computer-Generation
▶ Programmiersprachekurse für Basic, C, Modula und Assembler.
▶ Bauanleitungen für professionelle Hardware-Erweiterungen.
▶ Spiele-Spaß und -Spannung auf höchstem Niveau.
Ihre hot-line zur Spitzentechnologie von Atari ST, Amiga, Macintosh und Sinclair QL.
Das »68000er«-Magazin erscheint
jeden Monat neu!
Markt & Technik
2/87
68000er
DAS MAGAZIN DER NEUEN COMPUTER GENERATION
FEBRUAR 1987
DM 7,-
Atari ST
Amiga
Grafik-Sensation Deluxe Paint II
QL
Große Assembler-Parade
Mac
kreativ!
Viele anspruchsvolle Listings für Atari ST, Amiga und QL
POSTER & GUTSCHEIN
KOSTENLOS FÜR SIE
84 mal 60 Zentimeter High-Tech-Szene erwarten Sie! Ihr »68000er«-Poster ist im Abonnementpreis enthalten und gehört Ihnen, auch wenn Sie Ihre Bestellung widerrufen sollten.
FÜR EIN KOSTENLOSES PROBEEXEMPLAR DES »68000er«-MAGAZINS
JA, ich möchte »68000er«, das Magazin der neuen Computer-Generation, kennenlernen.
Senden Sie mir bitte die aktuellste Ausgabe kostenlos als Probeexemplar. Wenn mir »68000er« gefällt und ich es regelmäßig weiterbeziehen möchte, brauche ich nichts zu tun: Ich erhalte es dann regelmäßig frei Haus per Post. Außerdem nutze ich den Abonnement-Preisvorteil von 8% und bezahle pro Jahr nur 77,– DM statt 84,– DM im Einzelverkauf.
Vorname
Name
Straße
PLZ, Ort
Datum 1. Unterschrift
Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen bei der Bestelladresse widerrufen kann und bestätige dies durch meine zweite Unterschrift. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Datum 2. Unterschrift
Gutschein ausfüllen und absenden an: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Vertrieb, Postfach 1304, 8013 Haar
HC887



Marble Madness

Christian Weinand aus Brühl weiß, wo man bei der C 64-Version von »Marble Madness« den siebten Level findet. Wer diesen nämlich nach dem sechsten Level vermutet, wird enttäuscht. Denn schon im ersten Level befindet sich der zugegeben sehr versteckte Eingang. Es ist möglich, daß man mehrere Anläufe braucht, um über die Ecke (siehe Christians Zeichnung) zu springen. Ein erfolgreicher Sprung wird aber durch einen »Jump-Bonus« in der Anzeige bestätigt. Die Kugel sollte jedoch auf dem beschriebenen Bereich sein, bevor die Uhr auf 13 steht, denn dann beginnt der Eintritt ins Wasser-Labyrinth.



Dieses Bild von Christian Weinand zeigt, wo sich bei der C 64-Version von »Marble Madness« der siebte Level versteckt und zwar gleich im ersten Level

Fortsetzung von Seite 104

— Nachdem man Kormuk das Seil geschenkt hat, kann man ihn bitten, das pergament zu lesen.
— Akran muß mit dem Dolch getötet werden, damit man an die Falltür herankommt. Unter der Falltür, die unter Schwerthieben zerbricht, liegt die blaue Kette. Will man die Kette haben, sollte man warm angezogen sein.
— Grüßt man die Nymphe und sagt den Namen des Götterboten, erhält man die Phiole.
— Mirith entziffert die Rune, wenn er darum gebeten wird und der Worluk nicht da ist.
— Hat man alles richtig gemacht und ist von keinerlei Fluch belegt, kann man das Orakel betreten und Teil 2 beginnt.

Man sollte beachten, daß
— viele Wege nur zu bestimmten Tages- und Nachtzeiten begehbar sind.
— Waffen ein magisches Eigenleben haben. So wechselt zum Beispiel die Farbe mancher Waffen.
— Verhandeln und Befragen der Charaktere äußerst hilfreich ist; oft bringt das richtige Geschenk den Erfolg.
— man immer genug zu essen und zu trinken bei sich hat.

Karin hat noch Fragen zum zweiten Teil des Spiels:
— Wie erhalte ich von dem verängstigten Kind Informationen?
— Wie bekomme ich den Schlüssel von Hokra?
— Wie entziffere ich die Metallplatte?
— Welche Bewandtnis hat der Ring?

POKEs und Schummel-Listings

Nemesis

Stefan Christian Müller aus Dortmund hat einen prima Cheat-Modus für das Arcade-Spiel »Nemesis« (C 64-Version):

Nach dem Laden, das Spiel wie üblich starten und so lange spielen, wie man Lust hat. Drückt man die Tasten <J>, <K> und <L> gleichzeitig, erscheint oben links in der Ecke ein Fragezeichen in einem blauen Kasten. Nun kann man sich in aller Ruhe durch das Spiel kämpfen, da man von den Feinden und deren Geschossen nicht mehr getroffen wird. Selbst kann man jedoch die Feinde abschießen. Nach nochmaligem Druck auf die Tasten-Kombination wird der Cheat-Modus wieder ausgeschaltet.

Trailblazer

Thomas Brannekämper aus Bad Nauheim hat sich die C 64-Version von »Trailblazer« vorgenommen. Ladet das Programm, unterbrecht es mit einem Reset und gebt folgende POKEs ein:

```
POKE 29738,234
POKE 29739,234
POKE 30889,234
POKE 30890,234
POKE 30891,234
```

Nach jedem POKE solltet Ihr die <RETURN>-Taste drücken; »SYS 25729« startet das Spiel wieder.

Super Aliens

Von Stefan Thomsen aus Ellingstedt kommt ein toller Trick für »Super Aliens« auf dem C 64. Wenn man die Tasten »@ + * + ↑ + RESTORE« gleichzeitig drückt, kommt man jedesmal einen Level weiter.

Fortsetzung von Seite 91

Schiffe gewertet, die in einer ununterbrochenen geraden Reihe stehen. Es gewinnt immer die längere Kette. In dem ersten Bildbeispiel hat also der Spieler mit den schwarzen Steinen die Auseinandersetzung gewonnen und kann den ersten Spielstein der weißen Kette entfernen.

In zweiten Beispiel kann Weiß den schwarzen Stein vom Brett nehmen, der der weißen Kette senkrecht gegenübersteht. Obwohl Schwarz mehr Steine besitzt, ist nur der ganz rechte in die Auseinandersetzung verwickelt, da Raumschiffe nicht um Ecken feuern können.

Mehrfach schlagen

Eine Kette kann nach vorne und nach hinten schlagen, so daß maximal zwei gegnerische Steine aus dem Spiel genommen werden können.

Nach dem Schlagen ist der nächste Spieler an der Reihe: Zuerst bekommt er neue Raumschiffe für die besetzten Basen, dann darf er ziehen und zuletzt schlägt er.

Bündnisse

Bei mehr als zwei Spielern ist es möglich, Bündnisse zu schließen. Dabei werden die Raumschiffe mehrerer Spieler so behandelt, als wären sie von einem Spieler: Zwei rote und ein gelbes Raumschiff in einer Reihe schlagen beispielsweise das erste in einer Reihe von zwei grünen. Schließen und Kündigen von Bündnissen muß allerdings zu Beginn einer Spielrunde laut angekündigt werden.

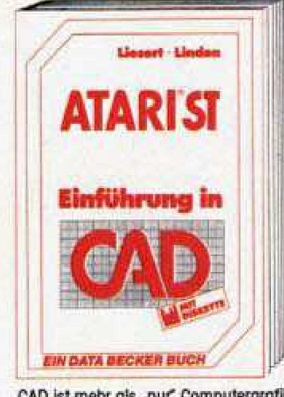
Erweiterungen

Für erfahrene Raumkämpfer sind einige Spielerweiterungen möglich:
— Statt einem Schiff wird bei einem Kampf die komplette Reihe des Gegners geschlagen;
— ein neues Schiff gibt es nur noch dann, wenn man eine Nachschubbasis neu besetzt;
— die Obergrenze von insgesamt 10 Raumschiffen je Spieler entfällt;
— es kann auch während der Bewegungsphase geschlagen werden, so daß beispielsweise eine Zweierkette während einer Bewegungsphase eine ganze Fünferreihe Stein für Stein abräumen kann.
— Haben Sie beim Spielen noch andere Spielregeln entwickelt? Schicken Sie sie uns. Die besten Ideen werden wir in einer unserer nächsten Ausgaben veröffentlichen. (al/jg)

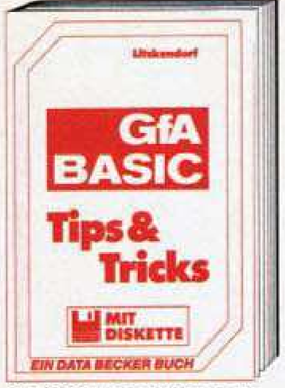
NEUE DATA BECKER BUCHHITS:



Die Grafikfähigkeit des STs gezielt für eigene Anwendungen einsetzen – dieses Buch zeigt Ihnen, wie es geht. Angefangen von den Grundlagen des VDI, GEM, AES und TOS bis hin zu speziellen Problemlösungen wie Programmierung des Rasterinterrupts oder einer flackerfreien Animation finden Sie hier alles zum Thema Grafik auf dem ST. Mit zahlreichen Utilities in GFA-BASIC, C und Assembler. Know-how, das jeder engagierte ST-Besitzer braucht.
Das Supergrafikbuch zum ATARI ST
Hardcover, 838 Seiten,
inkl. Diskette, DM 69,–



CAD ist mehr als „nur" Computergrafik. Neben den speziellen Programmiertechniken und den typischen CAD-Prozeduren braucht man noch solide Grundkenntnisse zum Aufbau eines CAD-Systems. Wissen, das in diesem Buch kompakt und leichtverständlich zusammengefaßt wurde. Zudem können Sie anhand der einzelnen beschriebenen Module leicht ein komplettes CAD-Programm erstellen. So läßt sich das Gelernte gleich in die Praxis umsetzen.
ATARI ST – Einführung in CAD
Hardcover, 289 Seiten,
inkl. Diskette, DM 69,–



GFA-BASIC ist ohne Zweifel eine der leistungsstärksten BASIC-Versionen, die es für den ATARI ST gibt – speziell die Version 2.0 mit ihren über 30 neuen Befehlen. Nur – wer diese fantastischen Fähigkeiten voll ausnutzen will, braucht entsprechendes Know-how; braucht bei der Programmierung die Kniffe eines echten Profis.
Uwe Litzkendorf ist ein solcher Profi. Und in diesem Buch verrät er Ihnen alle seine kleinen und großen Tips & Tricks zum GFA-BASIC.
GFA-Basic Tips & Tricks
ca. 350 Seiten, inkl. Diskette, DM 49,–
erscheint ca. 7/87



Sie suchen einen praxisorientierten, einfachen Einstieg in die Programmiersprache C? Hier ist er: C für Einsteiger. Doch beschränkt sich dieses Buch nicht nur auf die grundsätzliche Bedienung und Struktur von C, sondern vermittelt auch echtes Profi-Wissen. So z. B. zur GEM- und Fensterprogrammierung. Mit den zahlreichen Tips und Tricks zur C-Programmierung macht dieses Buch aus jedem Einsteiger einen Profi.
C für Einsteiger
393 Seiten, DM 39,–



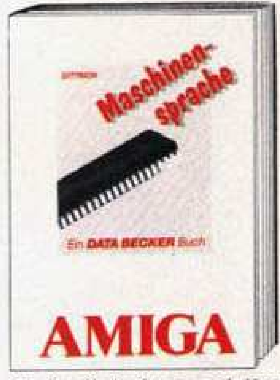
Was leisten die neuen Amigas? Hier finden Sie die Antwort. Unabhängig davon, ob Sie den Amiga schon haben oder den Kauf planen: Dieses Buch bietet Ihnen Entscheidungshilfen, technische Details und jede Menge von dem, was man mit Amiga 500 & 2000 so alles anstellen kann. Eben Informationen, die man braucht, wenn man sich für die neuen Amigas interessiert. Aufbereitet nach einem völlig neuartigen didaktischen Konzept, in einer Sprache, die zum Amiga paßt.
Das können Amiga 500 & 2000
190 Seiten, DM 29,–



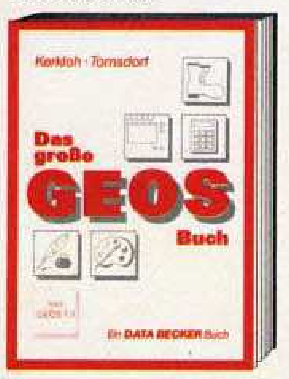
Wählen Sie gleich den richtigen Einstieg zu Ihrem Amiga 500. Denn das Handbuch läßt Sie dabei völlig allein. Versuchen Sie es also lieber gleich mit Amiga 500 für Einsteiger. Hier heißt es: Anschließen und loslegen. Verständlich für jedermann zeigt Ihnen dieses Buch: Workbench, Amiga-BASIC, CLI und AmigaDOS. Locker aufbereitet bietet es Ihnen alles Wissenswerte. Bis hin zu den beim Amiga 500 mitgelieferten Zusatzprogrammen.
Amiga 500 für Einsteiger
343 Seiten, DM 39,–



C an einem Wochenende? Durchaus möglich! Mit C für Einsteiger. Ein Einführungskurs, der Ihnen schnell und einfach die wichtigsten Grundlagen dieser Sprache vermittelt. Vom ersten Programm bis hin zu den Routinen in den Bibliotheken. Mit dem gesamten Sprachumfang und den besonderen Features von C. Zahlreiche Tips & Tricks zur Programmierung und eine Beschreibung der beiden Compiler Lattice C und Aztek runden das Ganze ab.
Amiga C für Einsteiger
Hardcover, 254 Seiten, DM 39,–



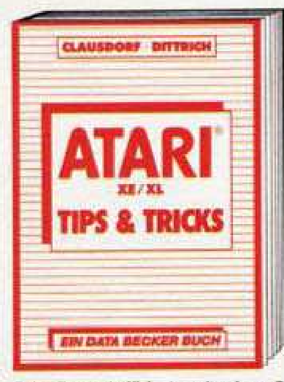
Schreiben Sie Ihre Programme in Maschinensprache – und Sie werden sehen, wie schnell ein Amiga sein kann. Das nötige Know-how liefert Ihnen dieses Buch: Grundlagen des 68000, das Amiga-Betriebssystem, Druckeransteuerung, Diskettenoperationen, Sprachausgabe, Windows, Screens, Register, Pull-Down-Menüs ... Aber es wird auch gleich gezeigt, wie man mit den wichtigsten Assemblern arbeitet.
Amiga Maschinensprache
Hardcover, 282 Seiten, DM 49,–



Einfach draufklicken und fertig. Soweit kennen Sie GEOS. Aber was kann es noch? Hier finden Sie die optimale Einführung und vieles Neues: Wie schreibt man Programme mit GEOS-Eigenschaften? Wie ist das neue GEOS-File-Format aufgebaut? Wie löst man bestimmte Lade- und Druckerprobleme? Ganz besonders wichtig: der Einzelschrittsimulator, mit dem Sie GEOS Schritt für Schritt auf der Spur bleiben können. Mit Beschreibung der Zusatzdisketten zu GEOS und der neuen Version 1.3.
Das große GEOS-Buch
Hardcover, 489 Seiten, DM 49,–



Schützen Sie Ihre Programme mit einem optimalen Kopier- und Programmierschutz. Ihre BASIC-Programme, aber auch Ihre Programme in Maschinensprache. Kassetten-, aber auch Diskettenprogramme. Dabei brauchen Sie kein Profi zu sein, denn alles wird ausführlich erklärt: Illegal Opcodes. Die Nutzung von Track 36 bis 41, Half-Tracks, Killertracks, Einschrittdecodierer und und und. Dabei erfahren Softwarehäuser, wie erfolgreiche Cracker vorgehen.
Das Anti-Cracker-Buch für C 64 / C 128
379 Seiten, DM 39,–



Schneller und effizienter mit seinem Rechner arbeiten? Meist genügen einige kleine Tricks und schon wird alles einfacher. In diesem Buch werden sie verraten. Egal zu welchem Thema – Grafik und Sound, BASIC und Maschinensprache, DOS und Betriebssystem, Kassette und Diskette – hier zeigen Ihnen Profis, wie Sie noch mehr aus Ihrem ATARI rausholen können. Nutzen Sie diese Chance, und es tun sich ungeahnte Möglichkeiten auf.
Tips & Tricks zum
ATARI XE/XL
ca. 250 Seiten, DM 39,–
erscheint ca. 7/87

BESTELL-COUPON

Einsenden an: DATA BECKER · Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf 1
Bitte senden Sie mir:

zzgl. DM 5,– Versandkosten
☐ per Nachnahme ☐ Verrechnungsscheck liegt bei

Name
Straße
Ort

DATA BECKER

Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf · Tel. (0211) 310010

Erschreckend realistische Software für den Atari ST!

Geradezu erschreckend realistisch gerieten diese Software-Titel, wo sich die hochentwickelten Qualitäten des Atari ST mit der meisterhaften Kunst bekannter Spitzen-Programmierer vereinen. Gauntlet, »der wohl populärste Spielautomaten-Hit aller Zeiten«, hat Maßstäbe für Computerspiele gesetzt, die kaum mehr zu glauben sind. Leaderboard, die »Sport-Simulation des Jahres — wenn nicht des Jahrzehnts« bietet eine Herausforderung an die Geschicklichkeit und eine Nervenanspannung, die von tatsächlicher Empfindung eigentlich nicht mehr unterschieden werden kann. Mit Xevious kann man die ganze Faszination der spektakulären Spielhallen-Schieß-Spiele hautnah durchleben. Vorsicht… es kann schnell zur Sucht führen! Alternate Reality bietet alles für den Denker und Strategen, mit aller Faszination und fesselnder Spannung, die ein 3-dimensionales Fantasy-Adventure in sich bergen kann. Bei Metocross schließlich benötigt man ein hohes Maß an Geschicklichkeit und Koordination, um bei diesem Hindernislauf die Ziellinie zu erreichen.

